

VISIBILIDAD DE LA PRÁCTICA DOCENTE DEL PROGRAMA DE LICENCIATURA EN
INFORMÁTICA DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO, A PARTIR DE LA CREACIÓN DE
UN PRODUCTO TRANSMEDIA

JONNY JORGE ENRIQUE BENAVIDES BENAVIDES
XIOMARA ELIZABETH LÓPEZ GAVIRIA

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS Y ESTADÍSTICA
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
SAN JUAN DE PASTO

2019

VISIBILIDAD DE LA PRÁCTICA DOCENTE DEL PROGRAMA DE LICENCIATURA EN
INFORMÁTICA DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO, A PARTIR DE LA CREACIÓN DE
UN PRODUCTO TRANSMEDIA

JONNY JORGE ENRIQUE BENAVIDES BENAVIDES

XIOMARA ELIZABETH LÓPEZ GAVIRIA

Trabajo de Grado presentado como requisito parcial para optar al título de Licenciados en
Informática

ASESOR

Mg. JOSÉ LUIS ROMO GUERRÓN

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS Y ESTADÍSTICA
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
SAN JUAN DE PASTO

2019

NOTA DE RESPONSABILIDAD

“Las ideas y conclusiones aportadas en este trabajo de grado, son responsabilidad exclusiva de sus autores.”

Artículo 1º del acuerdo Número 324 de octubre 11 de 1966, emanado por el Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

NOTA DE ACEPTACIÓN:

José Luis Romo Guerrón

Asesor

Natalia Fernanda Delgado

Jurado 1

Edgar Herrera Figueroa

Jurado 2

San Juan de Pasto, 26 de noviembre de 2019.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a Dios por acompañarnos en el transcurso de nuestra vida, brindándonos paciencia y sabiduría para culminar con éxito esta meta propuesta.

A nuestros padres por ser los principales promotores de nuestros sueños, por confiar y creer en nuestras expectativas, por los consejos, valores y principios que nos han inculcado.

A toda nuestra familia por ser un apoyo incondicional y nos animaron a seguir adelante en el recorrido de este camino.

A nuestros amigos por brindarnos su sinceridad, consejos y orientaciones valiosas.

A nuestros profesores del Programa de Licenciatura en Informática por haber compartido sus conocimientos a lo largo de nuestra carrera profesional.

A los jurados Natalia Fernanda Delgado y Edgar Herrera Figueroa por el tiempo dedicado y por las recomendaciones realizadas en la revisión del presente proyecto.

Finalmente agradecemos de manera especial al asesor de nuestro proyecto de trabajo de grado el Magister José Luis Romo Guerrón que gracias a su paciencia y dedicación hoy logramos culminar este trabajo.

DEDICATORIA

A Dios todo poderoso por guiarme en mi camino, brindándome la fuerza que siempre me acompaño en todo momento y me motivo para seguir adelante, logrando así cumplir los sueños que solo él coloco en mi corazón.

A mis padres: Jorge Benavides y María Benavides, por brindarme todo su cariño, tiempo, paciencia y sobre todo su apoyo incondicional en este arduo proceso donde he logrado terminar mis estudios profesionales y gracias a ustedes he logrado cumplir una meta más en mi vida.

A mi hermana: Stephanie Benavides por su cariño, sus sabios consejos y por acompañarme en este proceso.

A mis hijos: Kevin Benavides y Tomas Benavides por ser la inspiración y la luz de mis ojos para seguir luchando.

A todos mis familiares, amigos y a dos grandes mujeres luchadoras que apoyaron mi camino durante este proceso.

A Xiomara López gracias por tu amistad, tu paciencia y colaboración en todos los momentos compartidos a lo largo de este proyecto.

Mil gracias a todos los que contribuyeron con su aporte para que este sueño se hiciera realidad.

Jonny Jorge Enrique Benavides Benavides

DEDICATORIA

A Dios, por ser mi inspirador, mi guía y la luz en mi camino que siempre estuvo presente en este proceso, dándome las fuerzas necesarias para continuar y permitirme cumplir uno de mis más anhelados deseos.

A mis padres: Mariana Gaviria y Humberto López, por su amor, su apoyo constante, su trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a ustedes he logrado una meta más en mi vida.

A mis hermanas: Natalia López y Constanza López por estar siempre presentes, acompañándome, brindándome su cariño y sus consejos valiosos para que nunca desista y siga adelante.

A toda mi familia por sus oraciones, consejos y palabras de aliento que me brindaron durante esta etapa de mi vida.

A Jonny Benavides gracias por tu amistad y todos los momentos compartidos a lo largo de este proyecto.

A todas las personas que aportaron con su granito de arena y permitieron el desarrollo de este trabajo de grado.

Xiomara Elizabeth López Gaviria

RESUMEN

En el presente proyecto se construyó un producto transmedia con la integración de diferentes recursos tecnológicos, que facilitan la visibilidad de la Práctica Docente del Programa de Licenciatura en Informática, dirigido primordialmente al Programa, pero expansible a estudiantes de licenciaturas afines, hasta llegar a la sociedad en general.

Para la realización se siguió el modelo presentado por Robert Pratten cit in (Scolari, 2013) que orientó el desarrollo de la metodología, estableciendo aspectos para la puesta en marcha de la Narrativa Transmedia (NT) de la Práctica Docente y que abarca diferentes áreas o componentes: narrativa, audiencias, medios/plataformas y ejecución.

Por tanto, el producto transmedia tiene una planificación previa, que inicia con la estructuración de narraciones junto con la creación de personajes y la definición de sus personalidades; pasa al análisis del público e identificación de perfiles; avanza a la creación de guiones y se acentúa con el diseño de los recursos tecnológicos; todo esto con la finalidad de compartir relatos educativos que se despliegan a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, propiciando cautivar e incentivar la participación de cualquier persona que acceda a ellos.

Palabras claves: Narrativa transmedia, medios, comunicación, Práctica Docente, Programa de Licenciatura en Informática.

ABSTRAC

In the present project, a transmedia product was built with the integration of different technological resources, which facilitate the visibility of the teaching practice of the Computer Science Degree Program, aimed primarily at the Program, but expandable to students of related degrees, until reaching society in general.

For the implementation, the model presented by Robert Pratten cited by (Scolari, 2013) was followed, which guided the development of the methodology, establishing aspects for the marking of the Transmedia Narrative (NT) of teaching practice and covering different areas or components: narrative, audiences, media / platforms and execution.

Therefore, the transmedia product has a prior planning, which begins with the structuring of narratives along with the creation of characters and the definition of their personalities; passes to the public analysis and identification of profiles; advances to the creation of scripts and is accentuated with the theoretical design of technological resources; all this with the purpose of sharing educational stories that are deployed through multiple media and communication platforms, encouraging to captivate and encourage the participation of anyone who accesses them.

Keywords: Transmedia narrative, media, communication, Teaching practice, Computer Science Degree Program.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	17
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	18
OBJETIVOS	20
Objetivo General	20
Objetivos Específicos	20
JUSTIFICACIÓN	21
MARCOS DE REFERENCIA.....	22
ANTECEDENTES	22
Internacionales	23
Nacionales:	24
MARCO CONTEXTUAL	26
Universidad de Nariño.....	26
Programa de Licenciatura en Informática	26
Práctica pedagógica	27
Práctica Docente Programa de Licenciatura en Informática	28
MARCO CONCEPTUAL.....	29
Práctica Docente.....	29
Visibilidad de la Práctica Docente	30
Quehacer pedagógico	30
Canal de comunicación.....	31
Usuarios de las narrativas transmedia (NT)	31
Convergencia.....	32
Cultura participativa	33
Inteligencia colectiva.....	33

Interactividad	33
Participación	34
Contenidos generados por los usuarios (CGU):	34
MARCO TEÓRICO	35
Narrativas transmedia	35
Principios de las narrativas transmedia	37
Práctica Docente, práctica educativa y práctica pedagógica	40
Relato	41
Los elementos que conforman una narración	43
Tecnologías de información y comunicación (TIC)	44
Galaxia semántica de las narrativas transmedia (NT)	45
La Biblia Transmedia	47
MARCO LEGAL	47
Plan nacional de TIC	48
Políticas orientadas a la inclusión social	48
Acuerdo número 044 A de 2015	49
Ley 1098 de 2006 (Código de la Infancia y la Adolescencia)	49
Resolución No 11724 De 9 de junio de 2017	51
Licencia Creative Commons	52
Ley 23 de 1982 sobre derechos de Autor	53
METODOLOGÍA	54
PROCESO METODOLÓGICO	54
Fase 1: Construcción de la narración:	54
Fase 2: Determinar las preferencias de la audiencia:	56

Fase 3: Medios y plataformas de comunicación:	57
Fase 4: Ejecución.....	58
RESULTADOS.....	59
Fase 1: Construcción de la narración:	59
Selección de contenidos:	59
Ubicación geográfica de las NT	60
Construcción de la Historia:	60
Construcción de personajes:	83
Fase 2: Determinar las preferencias de la audiencia:	94
Encuesta:.....	94
Selección de la población y muestra	95
Análisis de la Encuesta:	96
Fase 3: Medios y plataformas de comunicación:	104
Selección de medios y plataformas de comunicación:	104
Caracterización de medios:.....	104
Creación de guiones:	122
Diseño de prototipo:	148
Construcción de producto transmedia:	159
Fase 4: Ejecución	171
CONCLUSIONES	173
RECOMENDACIONES.....	175
REFERENCIAS.....	177
ANEXOS	182

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Perfiles de las audiencias de las narrativas transmedia. Fuente: (Scolari, 2013).....	56
Tabla 2. Ficha de personajes. Fuente (Galan, 2007).....	86
Tabla 3. Ficha de protagonista (Rufina Arias Zulueta). Fuente: Está investigación.	86
Tabla 4. Ficha de protagonista (Luis Fernando Páez). Fuente: Está investigación.	87
Tabla 5. Ficha de protagonista (Jorge Luis Ramos). Fuente: Está investigación.	88
Tabla 6. Ficha de protagonista (María Benavides). Fuente: Está investigación.	89
Tabla 7. Ficha de protagonista (Camilo Ortiz). Fuente: Está investigación.	90
Tabla 8. Ficha de Personaje secundario (Horacio Paredes). Fuente: Está investigación.	91
Tabla 9. Ficha de personaje secundario (Saúl Montero). Fuente: Está investigación.	91
Tabla 10. Ficha de personaje secundario (Jaime Caicedo). Fuente: Está investigación.	92
Tabla 11. Guion video - Recorrido histórico de la Práctica Docente. Fuente: Está investigación.	122
Tabla 12. Guion comic - Los desafíos que han afrontado los asesores en sus diferentes épocas. Fuente: Está investigación.	134
Tabla 13. Guion infografía - Compromisos adquiridos durante la experiencia pedagógica. Fuente: Está investigación.	138
Tabla 14. Guion podcast - Dejando huellas inspiradas en las reflexiones pedagógica. Fuente: Está investigación.	139
Tabla 15. Guion comic - Los maravillosos aportes de la pedagogía en la educación. Fuente: Está investigación.	141
Tabla 16. Guion infografía - Más allá de la labor docente. Fuente: Está investigación.	144
Tabla 17. Guion video introducción. Fuente: Está investigación.	144
Tabla 18. Cuadro de interacción para el usuario. Fuente: Está investigación.	152
Tabla 19. Cuadro de diseño del mundo narrativo de la Práctica Docente. Fuente: Está investigación.	160
Tabla 20. Tabla de botones de la aplicación web. Fuente: Está investigación.	167

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Gráfico de estudiantes de licenciatura en informática por semestres.....	97
Figura 2. Gráfico de Género de estudiantes del Programa.	98
Figura 3. Gráfico de edad estudiantes.....	98
Figura 4. Gráfico de estrato social estudiantes.	99
Figura 5. Gráfico de lugar donde viven los estudiantes.....	99
Figura 6. Gráfico de área de interés de los estudiantes del Programa.	100
Figura 7. Gráfico de preferencias de medios y plataformas.	101
Figura 8. Gráfico de preferencia del canal de comunicación.....	101
Figura 9. Gráfico de gustos de las audiencias por compartir sus experiencias.....	102
Figura 10. Gráfico de tiempo de conexión en internet.....	103
Figura 11. Gráfico de dispositivos que utilizan los estudiantes.....	103
Figura 12. Gráfico de grupos de Facebook para difundir contenidos del programa.....	104
Figura 13. Flujo de información general de la aplicación web.....	151
Figura 14. Página principal de la aplicación web.	154
Figura 15. Interfaz Mundo Narrativo.....	154
Figura 16. Interfaz despliegue transmedia.	155
Figura 17. Interfaz Comparte tu Experiencia.....	155
Figura 18. Interfaz términos Legales.	156
Figura 19. Interfaz Créditos.	156
Figura 20. Interfaz Reconocimientos.....	157
Figura 21. Diseño de personajes principales del Mundo Narrativo (docentes de la asignatura de Práctica Docente).....	164
Figura 22. Diseño de personajes principales del mundo narrativo (docentes en formación).. ...	165
Figura 23. Diseño de personajes secundarios del Mundo Narrativo (docentes del Programa de Licenciatura en Informática).....	165
Figura 24. Diseño de personajes terciarios de la comunidad educativa.	166
Figura 25. Logo de las NT de la Práctica Docente..	167
Figura 26. Diseño final de la página principal del Mundo Narrativo de la Práctica.....	169

Figura 27. Diseño final página ¿Que es el Mundo Narrativo de la Práctica Docente?.....	169
Figura 28. Diseño final página Despliegue Transmedia.....	170
Figura 29. Diseño final página Comparte tu Experiencia.....	170
Figura 30. Diseño final página Créditos.	170
Figura 31. Diseño final página Reconocimientos.	171
Figura 32. Diseño final página Términos Legales.	171
Figura 33. Implementación de página Web	172

ANEXOS

ANEXO A. Entrevista para estudiantes del Programa y Licenciados en Informática de la Universidad de Nariño.	182
ANEXO B. Encuesta dirigida a estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática de la Universidad de Nariño.	183
ANEXO C. Autorizaciones firmadas para la publicación de videos de proyectos extracurriculares.....	187
ANEXO D. Términos y condiciones para el uso del sitio web “Mundo Narrativo de la Práctica Docente”	192

INTRODUCCIÓN

La sociedad siempre ha tenido la necesidad de contar relatos para comunicarse con las personas de su entorno. En el transcurso del tiempo se ha ido evolucionando gracias a la apropiación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), que posibilitan a las personas que se encuentren conectadas a través del uso de múltiples medios y plataformas de comunicación, puedan difundir sus propias vivencias, promoviendo la interactividad de la audiencia, en el momento de la participación activa, para la construcción de historias que sean de su interés.

Lo mencionado anteriormente es posible llevarse a cabo con el uso de una innovadora estrategia de comunicación denominada Narrativas Transmedia (NT), la cual tiene gran impacto en la publicidad, el periodismo y por supuesto en la educación. Por tanto este proyecto es un acercamiento a las NT, ya que se pretende narrar las vivencias de los docentes en formación del Programa de Licenciatura en Informática que obtienen en la Práctica Docente, brindando la posibilidad de que cualquier persona interesada pueda asumir un rol activo en la construcción del relato, convirtiéndose en consumidor de las diferentes historias de la Práctica Docente y también puede llegar a ser prosumidor, que produce contenidos educativos para el mundo narrativo.

Se considera la creación de un producto Transmedia con la integración de diferentes recursos tecnológicos, que aportan en la visibilidad de la labor pedagógica primordialmente al interior del Programa de Licenciatura en Informática, hasta llegar a la sociedad en general, propiciando cautivar e incentivar la participación de cualquier persona. Este proyecto cobra importancia en la medida que es pionero en la Universidad de Nariño y contribuye en la acreditación de alta calidad, con la posibilidad de que las NT se puedan extender en la difusión de todo el programa, promoviendo a la vez que muestren las buenas prácticas que giran en torno a la informática y la pedagogía.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad, los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática al momento de realizar la Práctica Docente, adquieren valiosas experiencias en el campo de la educación, en un espacio que les permite ejercer los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos a lo largo de su formación, con un sentido de responsabilidad en las labores que debe asumir un profesional idóneo de la educación, con un acompañamiento continuo y oportuno del asesor, abordando temáticas importantes que aportan al cumplimiento apropiado de la labor docente, acorde a las necesidades de cada contexto educativo. Sin embargo, estas experiencias no se dan a conocer en el entorno escolar y los demás contextos de la sociedad.

En este sentido, la visibilidad de la multitud de acciones pedagógicas, didácticas y curriculares que realizan los futuros profesionales de Licenciatura en Informática, y que se gestan desde la Práctica Docente, se ve conocida por pocos medios, a saber: el blog de reflexión y la Revista Universitaria de Informática (RUNIN), todas ellas fundamentadas en la realidad compleja y cambiante que se asume día a día en un contexto escolar, donde los estudiantes son gestores de la transformación social con contenidos de práctica pedagógica que gira en torno a la integración de la Tecnología y la Informática en la educación.

Esta escasa difusión de la Práctica Docente, se podría evitar con el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), no limitándose a utilizarlas como herramientas sino como recursos, sentido con el cual actúa el Programa de Licenciatura en Informática, para así aprovechar las potencialidades que ofrecen las tecnologías en la sociedad mediática en la que se encuentra hoy en día, permitiendo el acceso y difusión de las experiencias del quehacer pedagógico, como son el trabajo colectivo, la participación y en general la interdisciplinariedad, de tal manera que enriquezcan el perfil profesional y ocupacional de los futuros docentes de la educación en informática.

Se infiere que al relatar las vivencias de la Práctica Docente a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, se brinda a los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática, la comunidad educativa y la sociedad en general, la posibilidad de que asuman un rol activo en la producción del relato, en algo que se conoce como narrativas transmedia. Al respecto

Scolari cit in (Albarelló, 2013) plantea que las narrativas transmedia (NT) es: “*Un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión*”. Esto puede ayudar a solventar la problemática tanto del uso de las TIC en el ámbito educativo como la visibilidad de la Práctica Docente del Programa de Licenciatura en Informática; de ahí la necesidad de realizar un proyecto transmedia que subsane en gran medida esta problemática.

OBJETIVOS

Objetivo General

Crear un producto transmedia con la integración de diferentes recursos tecnológicos, que faciliten la visibilidad de la Práctica Docente del Programa de Licenciatura en Informática.

Objetivos Específicos

- Definir los contenidos del quehacer pedagógico de la Práctica Docente que serán difundidos a través de las narrativas transmedia.
- Determinar los elementos narrativos y los medios tecnológicos que participan en la construcción del relato de la Práctica Docente.
- Establecer un canal de comunicación que permita la participación de las audiencias para la expansión transmedia de la Práctica Docente.

JUSTIFICACIÓN

La sociedad se encuentra inmersa en un mundo de grandes avances tecnológicos, donde las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han venido incorporado de manera paulatina en el sector educativo, para mejorar e innovar las posibilidades pedagógicas, a partir de las potencialidades que estas ofrecen; todo esto influye en la formación de los futuros profesionales del Programa de Licenciatura en Informática en el momento de apropiarse de los diferentes recursos tecnológicos que les permita engrandecer la labor docente en el contexto escolar.

Al respecto (Amador, 2018) “las prácticas comunicativas emergentes, en la actual cultura digital, progresivamente se están apoyando en formatos como el hipertexto, la hipermedia y la narrativa transmedia”. Utilizar las narrativas transmedia para mejorar la difusión de la Práctica Docente, es una manera de hacer uso pertinente de las TIC, en particular como proceso de gestión educativa, trayendo consigo diferentes beneficios a la Práctica Docente; específicamente se abrirán puertas para: incentivar el trabajo colaborativo, promover intercambio de ideas y propuestas del quehacer docente, participar de la interdisciplinariedad y flexibilidad con diferentes programas de otras licenciaturas y poseer varias oportunidades de apropiación del conocimiento pedagógico que dinamizan de manera creativa e interactiva los procesos de aprendizaje.

Por tanto, este proyecto pretende la construcción de un producto que permita relatar el quehacer pedagógico de la Práctica Docente a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, donde las personas que estén interesadas en este medio puedan participar, crear y convertirse en generadoras de nuevos contenidos, teniendo la posibilidad de asumir un rol activo en el proceso de expansión transmedia. Esto se hace realidad al momento de compartir experiencias y reflexiones con conocimientos que giren en torno a la labor pedagógica aplicada a un contexto educativo.

En este sentido, otra ventaja del proyecto radica en obtener una mejor visibilidad del componente pedagógico del Programa de Licenciatura en Informática mediante las narrativas transmedia, siendo una forma innovadora de contar historias que se originan de las reflexiones del quehacer docente del Licenciado en Informática, como parte primordial para transformar las prácticas de aula irreflexivas. Por consiguiente, es valioso contar las experiencias de los docentes en formación

en la medida que facilitan la construcción de saberes colectivos, conocimientos, habilidades, actitudes y valores; todo esto con la finalidad de mejorar día a día el actuar docente que propicia el desarrollo de competencias y aprendizajes para la excelencia académica en las áreas de Informática y Pedagogía.

Sumado a lo anterior, se aporta a la misión del Programa de Licenciatura en Informática de la Universidad de Nariño, en la formación de profesionales idóneos que puedan ejercer las labores pedagógicas de manera apropiada en el área de tecnología e informática, capaces de generar soluciones a las necesidades educativas de su contexto, a través de la investigación, la docencia y la proyección social con el uso oportuno de la tecnología (PEP, 2010)

Por tanto, la construcción de una historia interactiva de la Práctica Docente, contribuye a compartir las buenas prácticas educativas que realizan los docentes en formación, posibilitando intercambiar vivencias académicas.

Este proyecto es pionero en la Universidad de Nariño, siendo una base sólida para la creación de futuros productos que integren las narrativas transmedia; aporta a la acreditación de alta calidad del Programa, específicamente en el ámbito de la visibilidad, y de esta manera se ofrece la oportunidad a diferentes programas y áreas del conocimiento, de emprender proyectos que vinculen el uso de las TIC y aprovechen las potencialidades de los diferentes medios y plataformas de comunicación.

MARCOS DE REFERENCIA

ANTECEDENTES

Al hacer un recorrido histórico se puede encontrar que las narrativas transmedia surgen aproximadamente en la década de los noventa y se trataban de productos mediáticos en los cuales intervenía la intertextualidad de sus contenidos. Al respecto “*Marsha Kinder propuso el término transmedia intertextuality o supersistema transmedia en referencia al poder del cine, la televisión y los videojuegos.*” (Sepulveda, 2016). Pero fue Henry Jenkins, profesor del conocido MIT (Instituto Tecnológico de Massachussets), quien publicó en 2003 un artículo titulado Transmedia

Storytelling (Jenkins, 2006) donde se presenta el concepto de narrativas transmedia el cual sería argumentado con gran profundidad mostrando varios ejemplos: como son The Matrix, Harry Potter, Superman, Pokémon, por mencionar algunos.

El potencial que ofrecen las Narrativas Transmedia para la expansión de historias, está siendo aprovechado por la industria cultural, el periodismo y la publicidad que ha visto en este nuevo tipo de experiencia un provechoso modelo de negocios, que se expanden también como una estrategia de innovación en el ámbito educativo. En este aspecto, se referencian los siguientes antecedentes tanto a nivel internacional como a nivel nacional: “*El transmedia en la enseñanza universitaria. Análisis de las asignaturas de educación mediática en España (2012-2013)*” (Grandio, 2016) “*Murphy, narrativas transmedia que transforman el mercadeo en la industria audiovisual*” (Muñoz & Herrera, 2016) y “*4 Ríos*” (Botia, 2013).

Internacionales

“El transmedia en la enseñanza universitaria. Análisis de las asignaturas de educación mediática en España (2012-2013)” (Grandio, 2016)

El aporte de este proyecto radica en incorporar las narrativas transmedia en la educación, para ello se hace un análisis que permite saber cómo se está formando en capacidades propias transmediáticas en la Universidad de España, es por medio de esta investigación que demuestra “*una lenta incorporación de competencias en la enseñanza universitaria y la necesidad de incorporar cuestiones como la recepción multimodal o procesos de creación colaborativos.*” (Grandio, 2016). También hace referencia a la alfabetización transmedia destacando su gran importancia en la sociedad actual. En este contexto, se puede evidenciar que las universidades son las llamadas a incentivar la difusión de la información por diferentes medios al adaptar las capacidades necesarias para que los estudiantes se desenvuelvan en este escenario mediático.

Otra de las razones importantes que se tuvo en cuenta para tomar este proyecto, es la multidisciplinariedad y la transversalidad de disciplinas en las cuales intervienen las hipermediaciones, las narrativas transmedia y la alfabetización mediática en diversos entornos educativos universitarios, ayudando a la expansión del universo transmedia. Evidenciando que las

narrativas transmedia son el mejor apoyo en el ámbito educativo para la expansión de las diversas vivencias que se pueden contar a partir de historias que se crean con el aporte de los usuarios activos.

Nacionales:

“Murphy, narrativas transmedia que transforman el mercadeo en la industria audiovisual” (Muñoz & Herrera, 2016).

Este es un producto transmedia que fue desarrollado en la Facultad de Comunicación de la Universidad de la Sabana, en Chía Cundinamarca y muestra un universo narrativo multiplataforma, además de brindar entretenimiento a los usuarios de una manera interactiva e innovadora.

Este recurso es desarrollado a través de dos técnicas de animación que son la 2D y 3D, todo este mundo gira en torno a lo que sucede en un pueblo muy pequeño llamado San Lorenzo, se trata de una aplicación para dispositivos móviles, pero también se puede interactuar a través de Facebook, Twitter, y el cortometraje animado. (*Muñoz & Herrera, 2016*).

Este referente es de gran importancia en el presente proyecto, porque es un ejemplo claro de la creación de un producto transmedia teniendo en cuenta que existen elementos básicos para la narración en la cual se puede apreciar una atractiva temática, un mensaje coherente y bien estructurado, unos personajes bien contruidos dentro del mundo narrativo; su intención es cautivar a los usuarios para que sean partícipes de la creación de nuevas narraciones, aprovechando los diferentes recursos que tratan de llegar a múltiples audiencias. Se pueden explotar la creación de mundos ficticios y transformarlos en medios de entretenimiento que permitan a los nuevos realizadores crear nuevas historias, para lograr que las audiencias puedan hacer su participación con proyectos innovadores.

“4 Ríos” (Botia, 2013)

Es un proyecto transmedia que ha tenido varios reconocimientos a nivel nacional por generar espacios de intercambio, reflexión y transformación alrededor de masacres ocurridas en distintos puntos del país desde diversas miradas:

Narra historias basadas en el conflicto armado en Colombia, haciendo uso de la tecnología y un estilo visual similar al cómic tradicional. Además de Internet, 4 Ríos expande su narración a varios soportes y plataformas: un cómic impreso, maquetas, dispositivos para exposiciones, entre otros. Estas plataformas buscan relacionarse por distintas vías con diferentes tipos de usuarios, en múltiples espacios y haciendo uso de diversas tecnologías, lenguajes y propuestas de interacción con el fin de brindar nuevas perspectivas y sensaciones en torno a hechos difíciles que han vivido las comunidades de nuestro país. (Botia, 2013)

Lo más destacable de 4 Ríos es la manera como expande el relato a través de diferentes medios y plataformas, siendo uno de los productos transmedia más importantes, dado que integra los medios y los recursos para expandir su relato, puede pasar de un video, audios, textos, foto-reportajes, infografías y los usuarios tiene la posibilidad de continuar exponiendo temáticas de su interés; algunos de estos recursos transmedia serán utilizados en la visibilidad del Programa de Licenciatura en Informática, para crear una historia cautivadora que contribuyen a enriquecer la Práctica Docente.

Otros de los aportes de este proyecto son las redes sociales, por medio de las cuales se puede difundir las diferentes vivencias de los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática, permitiendo de esta manera su expansión, con el propósito de llegar a mas audiencias, hasta el público en general que puede ayudar a contar diferentes historias relacionadas con el ámbito educativo.

MARCO CONTEXTUAL

Universidad de Nariño

Creada en el año 1904, es una entidad de educación superior que hace parte del patrimonio del departamento de Nariño, al sur de Colombia. Es importante resaltar que el Ministerio de Educación Nacional en resolución No. 10567 otorgó la Acreditación Institucional de Alta Calidad. Se considera que esta institución de carácter público se compromete en formar seres humanos integrales en los diferentes programas, niveles y modalidades de Educación Superior, buscando siempre el mejoramiento continuo a través de la acreditación institucional, que promueve la investigación, la docencia y la proyección social, acordes con los retos y las necesidades de la sociedad moderna.

“Actualmente, la Universidad de Nariño cuenta con 11 Facultades, 41 programas académicos de pregrado de los cuales 24 se encuentran acreditados en alta calidad” (Universidad de Nariño, 2019). Entre las diferentes facultades se encuentra la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales, donde está adscrito el Departamento de Matemáticas y Estadística al cual pertenece el Programa de Licenciatura en Informática.

En los programas de educación que brinda la universidad, establece como exigencia para graduarse la realización de la Práctica Docente. Manifestando que cada programa lo asume de acuerdo a los lineamientos internos establecidos. Por eso se hace indispensable en este proyecto tener en cuenta el contexto del Programa de Licenciatura en Informática, con su respectivo reglamento de práctica pedagógica.

Programa de Licenciatura en Informática

El Programa de Licenciatura en Informática adscrito a la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales, fue creado mediante acuerdo 145 de octubre 3 de 1992 del Honorable Consejo Superior de la Universidad de Nariño. Actualmente cuenta con la Acreditación de Alta Calidad mediante la Resolución 11724 de 9 de junio de 2017, estableciendo que el Programa cumple con los lineamientos y niveles de calidad suficientes.

De acuerdo al Proyecto Educativo del Programa (PEP, 2010), la misión consiste en la formación integral y la excelencia académica en informática y pedagogía, con el fin de que los futuros licenciados cuenten con diferentes capacidades que les permita desenvolverse idóneamente en el campo laboral con el uso adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación.

Además, como visión del programa, el PEP establece una propuesta curricular de alta calidad, que permita la formación integral de licenciados, capaces de contribuir al desarrollo social, para convertirse en gestores de soluciones en las áreas de informática y pedagogía que propicien el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, permitiendo solventar problemáticas a nivel regional y nacional.

Práctica pedagógica

La Práctica Pedagógica se realiza en las diferentes licenciaturas que brinda la universidad de Nariño, acorde a los lineamientos establecidos en cada programa. En Licenciatura en Informática, el Comité Curricular y de Investigaciones del Departamento de Matemáticas y Estadística en uso de sus atribuciones estatutarias y reglamentarias adopta un reglamento mediante el acuerdo número 044 A de 2015.

Se considera que la Práctica Pedagógica constituye un eje fundamental y transversal en la formación de los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática, para lo cual se establece en el plan de estudios las asignaturas de taller de enseñanza, ayudantía escolar, Práctica Docente I y Práctica Docente II, ajustado a las transformaciones curriculares de las diferentes licenciaturas, con el objetivo de cumplir los compromisos como universidad pública y con la sociedad.

Es importante resaltar las asignaturas de Práctica Docente I y Práctica Docente II, puesto que es donde el educando fortalece sus conocimientos prácticos y teóricos adquiridos a lo largo de su formación profesional, teniendo una experiencia directa con los estudiantes, la comunidad educativa, los saberes específicos de la informática y la tecnología; con proyección al crecimiento mutuo y a la aplicación de didácticas y metodologías pertinentes según las características del contexto educativo. Además, este proceso estará apoyado con un espacio para el análisis, la

reflexión crítica y la confrontación de las experiencias inherentes al proceso de práctica, así mismo ayudarán a la apropiación de procesos de investigación.

Práctica Docente Programa de Licenciatura en Informática

La Práctica Docente es una asignatura que cursa un estudiante en los semestres académicos octavo y noveno de la carrera, ajustándose con el año escolar de las Instituciones Educativas (IE). Para asumir este compromiso determinado por la coordinación de práctica, se considera necesario en séptimo semestre la asignación de establecimiento educativo, iniciando con planeación en enero y culminando en diciembre.

Las instituciones educativas donde los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática realizan la Práctica Docente, tienen que ser obligatoriamente de carácter público. Con estas, la Universidad de Nariño realiza un convenio oficial y ofrece al docente en formación para realizar la labor pedagógica.

En la Práctica Docente se encuentran directamente implicados diferentes agentes. Se destaca primordialmente la labor que cumple el asesor de la universidad, el cual se convierte en un guía, encargado de orientar el quehacer pedagógico, según las experiencias de cada uno de los docentes en formación, enriqueciendo constantemente la práctica, a través de espacios de diálogo, debate y reflexión que surgen entre los estudiantes practicantes de acuerdo a su contexto educativo donde realizan su quehacer pedagógico.

Para evaluar la Práctica Docente, el asesor de acuerdo a lo estipulado por la Universidad, establece los siguientes criterios: participación en jornadas de planeación e inducción, asistencia puntual a clases, socialización de temáticas que surgen en torno a la práctica, portafolio, visitas a las I.E., proyecto extracurricular, reflexión desde la práctica con la creación de documentos escritos, notas del asesor de cada institución con formato institucional, auditoria individual; esto está contemplado en el contenido programático de las asignaturas, Práctica Docente I y Práctica Docente II.

MARCO CONCEPTUAL

A continuación, se presentan una serie de conceptos que permitirán aclarar los contenidos referenciados en el presente proyecto:

Práctica Docente.

Existen diferentes conceptos con respecto a la definición de la Práctica Docente, práctica pedagógica y práctica educativa, estos se desarrollan en el marco teórico. Para conceptualizar la Práctica Docente se asume de acuerdo a lo que plantea en la Guía metodológica: Evaluación anual de desempeño laboral:

La Práctica Docente implica que el educador esté en capacidad de articular los procesos pedagógicos que lidera con el entorno en el que se encuentra la institución, y que actúe de acuerdo con las dinámicas administrativas de la institución en la que labora, aprovechando adecuadamente los diferentes recursos que tiene a su disposición. (*Ministerio de Comunicaciones de Colombia, 2008*)

Por tanto, se considera la labor que ejercen los docentes en formación del Programa de Licenciatura en Informática en las diferentes instituciones educativas de la ciudad de Pasto con carácter oficial, donde son los encargados del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en el área de tecnología e informática de acuerdo con los parámetros institucionales.

En consonancia con lo establecido en el (PEP, 2010) la Práctica Docente integral: además de ser un área curricular, es una actividad en la cual los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática prestan su servicio docente en un tiempo determinado a las instituciones educativas de la región; práctica en la cual los futuros docentes relacionan su campo específico con la integración educativa y social, realizando sus aportes no solo como docentes, si no como asesores e investigadores de la enseñanza y aprendizaje de la informática.

La Práctica Docente, es una asignatura más del plan de estudios del Programa de Licenciatura en Informática, tiene su programación temática, su metodología, su enfoque pedagógico y sus criterios de evaluación. Además, se complementa con una labor de extensión social que se realiza en las diferentes Instituciones educativas de la Ciudad de Pasto que exista un convenio.

Visibilidad de la Práctica Docente

En el proyecto se concibe la visibilidad de la Práctica Docente, considerando las vivencias que asumen los docentes en formación del Programa de Licenciatura en Informática en un contexto educativo, para lo cual se difunde las experiencias más representativas del quehacer pedagógico a través de diferentes medios tecnológicos con los que cuenta hoy en día, que permitan definir, adoptar y reflexionar acerca de los contenidos que son visualizados inicialmente por el ámbito universitario, con la posibilidad de que se extienda hasta la sociedad en general.

Para constatar lo afirmado (Gonzales, Guruceaga, & Pozueta, 2010) afirman:

Hoy contamos con la tecnología necesaria para captar y difundir, esto es, darles visibilidad a las buenas prácticas formativas. No sólo las grabaciones en audio y vídeo, sino que las plataformas en línea, nos proporcionan múltiples formatos que hacen posible la visibilidad y permiten la interacción entre pares en torno a esas mismas prácticas para revisarlas, criticarlas, refinarlas y adoptarlas en nuevos contextos y bajo nuevas condiciones organizativas en auténticas redes profesionales de docentes.

Quehacer pedagógico

El quehacer pedagógico es el desarrollo del ejercicio docente, que permite poner en práctica los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos a lo largo de su formación profesional, utilizando una metodología, estrategias y teorías educativas acordes a las necesidades del contexto escolar; es indispensable tener la concepción de la realidad institucional, para que el docente pueda aportar al mejoramiento del proceso formativo, con compromiso y responsabilidad de su labor que conlleve a la reflexión continua, como se hace al interior del Programa de Licenciatura en Informática, con el blog que se convierte en un diario de campo y con la revista RUNIN que contiene artículos de las vivencias de los docentes.

Al respecto Pabón afirma acerca del quehacer pedagógico:

Un aspecto fundamental dentro de la cotidianidad de la vida profesional como docente es el de reflexionar sobre el quehacer pedagógico y en la forma de hacer cada vez más efectiva la labor como maestros, rompiendo con esquemas tradicionales y proponiendo nuevas alternativas de enseñanza donde los estudiantes sean partícipes de la dinámica académica y protagonistas de su propio conocimiento. (Pabón, 2013)

Canal de comunicación

Para el desarrollo del proyecto se define un canal de comunicación mediatizado con el uso de las TIC, acorde con las preferencias de la audiencia de los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática, el cual va a permitir que las personas puedan participar con contenidos educativos que se generan en la Práctica Docente, para ampliar el mundo narrativo.

Los medios o canales, de comunicación son el método de difusión que se emplea para enviar el mensaje. Estos pueden dividirse a grandes rasgos: mediatizados y directos. Los canales mediatizados son los que requieren de algún tipo de tecnología para la producción de mensajes y el contacto entre la fuente y el receptor o receptores, no es directo, sino a través de algún vehículo físico externo. Los canales directos dependen de la capacidad y habilidad individual para comunicarse con otros cara a cara. Por ejemplo, hablar, escuchar, indicios no verbales, etc. (EcuRed, 12)

Usuarios de las narrativas transmedia (NT)

En las narrativas transmedia se encuentran los siguientes usuarios:

- **Consumidores:** *“seguimos siendo grandes consumidores de contenidos audiovisuales, pero los vemos en una amplia variedad de dispositivos y pantallas. (...). Las nuevas generaciones tienden a ver cosas diferentes en diferentes medios y con diferentes modalidades de consumo” (Scolari, 2013).* Los consumidores visualizan los contenidos de

la NT que se despliegan en los diferentes medios y plataformas de comunicación que integran las TIC.

- **Productores:** *“el contexto mediático y las transformaciones tecno-digitales favorecen la producción a cargo de los consumidores. (...). Hoy muchos consumidores ven como algo natural apropiarse de un contenido, modificarlo y volver a ponerlo en circulación”* (Scolari, 2013). Estos usuarios producen contenidos según sus preferencias, para que puedan ser visualizados.
- **Prosumidores:** es un acrónimo que procede de la fusión de dos palabras: “producir” (productor) y “consumer” (consumidor)... permite asumir simultáneamente los roles de productor y consumidor de contenidos (Islas, 2008). Se encargan de mantener una participación activa en el mundo transmedia, a partir de la visualización y creación de nuevos contenidos que se comparten en diferentes medios y plataformas tecnológicas.

Convergencia

Hoy en día se habla de convergencia, debido al auge de la tecnología que trasciende en diferentes ámbitos de la cotidianidad, permitiendo a las personas la difusión de contenidos en diferentes medios y plataformas mediáticas; esto influye en aspectos sociales, industriales y culturales de la sociedad

Palabra que describe los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en la circulación de los medios en nuestra cultura. Entre las ideas comunes a las que se refiere el término figuran el flujo de contenidos a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas, la búsqueda de nuevas estructuras de financiación que caen en los intersticios entre los viejos y los nuevos medios, y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, que irían casi a cualquier parte en busca del tipo de experiencias de entretenimiento que desean. En términos tal vez más generales, la convergencia mediática designa una situación en la que coexisten múltiples sistemas mediáticos y en la que los contenidos mediáticos discurren con fluidez a través de ellos. La

convergencia se entiende aquí como un proceso o una serie de intersecciones entre diferentes sistemas mediáticos, no como una relación fija. (Jenkins, 2006)

Cultura participativa

“Cultura en la cual se invita a los fans y a otros consumidores a participar activamente en la creación y difusión de nuevos contenidos”. (Jenkins, 2006)

Se brinda la posibilidad con las NT de la Práctica Docente, que los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática, comunidad educativa y cualquier persona de la sociedad en general, participen activamente con la difusión de contenidos educativos.

Inteligencia colectiva

Según Pierre Lévy cit in (Jenkins, 2006) es un término para referirse a la capacidad de las comunidades virtuales de estimular el conocimiento y la pericia de sus miembros, a menudo mediante la colaboración y deliberación a gran escala. Lévy concibe la inteligencia colectiva como una nueva forma de poder que opera junto al poder de las migraciones nómadas, el Estado-nación y el capitalismo mercantil.

En el producto transmedia de la Práctica Docente, surge la colaboración de diferentes personas en la creación de contenidos que giran en torno a las vivencias de labor docente, construyendo con cada aporte un cumulo de conocimientos pedagógicos, enfocados a nutrir el quehacer educativo.

Interactividad

La capacidad de una nueva tecnología mediática (o de los textos producidos dentro de ese medio) de responder a la reacción del consumidor. Los determinantes tecnológicos de la interactividad (que suele ser estructurada de antemano o al menos activada por el diseñador) contrastan con los determinantes sociales y culturales de la participación (que es más abierta y está más condicionada por las elecciones de los consumidores). (Jenkins, 2006)

Se pretende que los consumidores se apropien de los contenidos educativos que integran las TIC, utilizando tecnologías mediáticas que sean de preferencia para los estudiantes del Programa de Licenciatura en informática, para que participen activamente en la expansión del mundo transmedia.

Participación

“Las formas de implicación del público que se hallan más condicionadas por los protocolos culturales y sociales que por la tecnología misma”. (Jenkins, 2006)

Se promueve con el producto transmedia de la Práctica Docente, la intervención de los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática, la comunidad educativa y la sociedad en general.

Contenidos generados por los usuarios (CGU):

Scolari, Jiménez y Guerrero cit in (Rodriguez, Paino, & Jimenez, 2016)proponen “que hace referencia a aquellas manifestaciones que realizan los fans en torno a una producción” (p.308). Los fans que se interesan por los contenidos son los usuarios potenciales en la creación de estos.

Los contenidos generados por los usuarios son unos de los componentes fundamentales de las NT. (...). Digamos las cosas como son: Nunca en la historia de la humanidad se habían producido tantos textos. No es necesario ser un estadista para revelar que en una semana se suben y difunden en la red más contenidos textuales (escritos, icónicos, sonoros, audiovisuales) que todos los producidos en, digamos, el siglo XIII. Una buena parte de esos textos son contenidos generados por los usuarios. (Scolari, 2013)

Hoy en día se difunden gran cantidad de contenidos por los usuarios, a través de la web. Esta potencialidad se aprovecha en el presente proyecto, para lo cual se brinda la posibilidad de compartir contenidos de las vivencias docentes.

MARCO TEÓRICO

Para desarrollar el objetivo principal del proyecto es necesario plantear algunos criterios que sirvan de ejes teóricos en la creación del producto transmedia que permiten la visibilidad de la Práctica Docente del Programa de Licenciatura en Informática. Por tanto, se proponen los siguientes aspectos teóricos:

Narrativas transmedia

(Jenkins, 2006) define las narrativas transmedia (NT) como:

... una historia que se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, donde cada nuevo medio realiza una contribución importante a la totalidad de la narración. En su forma ideal cada medio cumple su función de la mejor manera de acuerdo con sus capacidades; así, una historia puede ser introducida en una película, expandida a través de la televisión, explorada en un videojuego, o experimentada en un parque de atracciones. Cada elemento de la franquicia debe ser independiente, de forma que no es necesario ver la película para disfrutar del juego y viceversa. Cada producto es un punto de entrada a la franquicia.

Se toma como referente a Henry Jenkins pues es quien introdujo este término en su libro *Convergence Culture* (La cultura de la convergencia de los medios de comunicación) y es a quien se le atribuye hoy en día gran parte de los avances relacionados con el tema.

Así mismo (Scolari, 2013), experto en investigación de la comunicación, afirma que las narrativas transmedia es: *“Un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión”*. Es decir, hay dos propiedades fundamentales que caracterizan la narrativa transmedia: su capacidad y posibilidad de expandirse a través de diferentes medios, y los procesos de participación de las personas interesadas en la historia.

En pocas palabras las NT son una particular forma narrativa que se expanden a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual,

interactivo, etc.) y medios (cine, comic, televisión, videojuego, teatro, etc.). Las NT no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el comic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil. Una estrategia tradicional de las empresas de comunicación se basaba precisamente en desarrollar la misma historia en diferentes medios o lenguajes. (Scolari, 2013).

Por lo cual las narrativas transmedia no son historias adaptadas de un medio a otro, sino historias en las que cada medio aporta en la construcción del mundo narrativo. Así cada parte de la narración es única por la propia esencia de la plataforma en la que se desarrolla, proporcionando recursos narrativos que crecen de acuerdo a sus potencialidades y ofrecen a los espectadores diferentes puntos de entrada a la historia.

De esta manera según lo propuesto por Henry Jenkins y Carlos Scolari sobre las narrativas transmedia, se sustenta la necesidad de realizar el presente proyecto, utilizando esta nueva estrategia de comunicación que involucra diferentes medios. Como se sabe desde el inicio de los tiempos el ser humano se ha interesado por contar historias con los recursos que dispone en su entorno, así mismo hoy en día se cuentan diferentes narraciones interactivas combinando diferentes medios tecnológicos que facilitan la construcción y expansión de las mismas, generando una experiencia innovadora. Para complementar lo mencionado, (Scolari, 2013) afirma:

... Los humanos siempre contamos historias. Las contamos durante milenios de forma oral, después a través de imágenes en las paredes de roca, más adelante por medio de la escritura y hoy mediante todo tipo de pantallas. Más que Homo Sapiens somos Homo fabulators. A los humanos nos encanta escuchar, ver o vivir buenos relatos.

Por eso en la actualidad es importante aprovechar el auge de las TIC que han generado un inmenso potencial en las narraciones transmedia, para atraer la atención e involucrar a los futuros profesionales de la educación y cualquier persona interesada en conocer y compartir las vivencias de la labor pedagógica que se visibilizan en la Práctica Docente del Programa de Licenciatura en Informática.

De ahí la necesidad de realizar la construcción de un producto transmedia que integra diferentes medios tecnológicos, donde cada uno muestra una parte diferente de la historia de la Práctica Docente y aporta en construcción del mundo narrativo. Donde Jenkins cit in (Muñoz & Herrera, 2016) afirma al respecto que:

Si hay algo clave en la construcción de un producto transmedia es el mundo que lo rodea, por esa razón es importante conocer a fondo las características que debe tener un universo narrativo con suficiente potencia para desarrollar toda una experiencia alrededor de éste.

Principios de las narrativas transmedia

Para construir un buen relato de la Práctica Docente y lograr cautivar a la audiencia, para que participe activamente en el proceso de expansión transmedia con el uso de varios medios y plataformas de comunicación, se llevarán a cabo el cumplimiento de los siete principios fundamentales que se requieran en el proyecto de las NT, que identifico Jenkins cit in (Scolari, 2013)

Expansión vs profundidad

La expansión hace referencia al compromiso activo del público para compartir contenidos a través de las redes sociales. Durante este proceso se aumenta el valor económico y el impacto cultural de un medio. La profundidad involucra a las comunidades de fanáticos en una búsqueda que los invita a explorar más allá de la superficie de la historia, que les permite lograr un conocimiento total del mundo transmedia. (Scolari, 2013).

Para el presente proyecto, en la expansión del relato de la Práctica Docente, se incentiva a la audiencia para que comparta diferentes contenidos educativos, a través del uso de las redes sociales que son más utilizadas actualmente por el entorno educativo y la sociedad en general. En la profundidad se motiva para que las personas que visualizan las vivencias del quehacer pedagógico, se conviertan en fans de las historias, interesándose por conocer en su totalidad el mundo narrativo

transmedia. El Programa será el encargado de administrar el producto transmedia a través del tiempo.

Continuidad vs multiplicidad

Los mundos narrativos transmedia necesitan tener una cierta continuidad o coherencia a través de los diferentes lenguajes, medios y plataformas. La continuidad se complementa con la multiplicidad que es la creación de experiencias narrativas nuevas respecto al mundo narrativo original, ampliando las posibilidades de este relato. (Scolari, 2013).

Para el presente proyecto hay continuidad y coherencia con las historias de las vivencias de la Práctica Docente que se despliegan a través de los múltiples medios y plataformas de comunicación. Además, se fomenta la multiplicidad, brindando la posibilidad de la crear nuevas experiencias pedagógicas que surgen en un contexto educativo, primordialmente para que se visualicen en los estudiantes del Programa Licenciatura en Informática hasta extenderse a la sociedad en general.

Inmersión vs extrabilidad

La inmersión implica que el espectador obtiene una experiencia inmersiva en todos los mundos que forman parte del universo transmedia. La extrabilidad se demuestra cuando nos permite extraer elementos del relato y llevarlos al mundo cotidiano... como la cerveza Duff de los Simpsons abandona la narración y se comercializan en el mundo real. (Scolari, 2013).

Se brinda una experiencia inmersiva a las diferentes personas interesadas en contenidos pedagógicos, posibilitando que conozcan las diferentes historias que hacen parte del universo narrativo. Se pretende también que haya extracción por parte de la audiencia, al momento que adapten aspectos de los relatos del quehacer pedagógico en el ámbito educativo.

Construcción de mundos

Las NT, como cualquier otro relato, proponen un mundo narrativo, que obliga a una suspensión de la incredulidad por parte del consumidor... en este contexto no

resulta extraño que a menudo los profesionales de las NT se vean así mismos como constructores de mundos. (Scolari, 2013).

En el producto transmedia del proyecto, se va a construir un mundo narrativo de la Práctica Docente con diferentes vivencias que obtienen los docentes en formación, además se brinda la posibilidad para que cualquier persona pueda compartir relatos educativos en los diferentes medios y plataformas de comunicación que integren recursos tecnológicos.

Serialidad

En las narrativas transmedia, las piezas y los fragmentos que la componen no se organizan de manera lineal, sino que se dispersan a través de múltiples medios para que puedan ser consumidos dentro de cualquier orden mientras se va desplegando la historia. (Scolari, 2013).

En el producto transmedia que se pretende construir en el proyecto, los relatos educativos se encuentran dispersos en el mundo narrativo de la Práctica Docente, para que puedan desplegarse en cualquier orden y visualizarse en los diferentes medios y plataformas de comunicación.

Subjetividad

“Las NT se caracterizan por la presencia de subjetividades múltiples donde se cruzan muchas miradas, perspectivas y voces. Dicho en otras palabras, las NT tienden a potenciar una polifonía causada por la gran cantidad de personajes e historias”. (Scolari, 2013).

En el producto transmedia del proyecto, los relatos tratan sobre las vivencias que obtienen los docentes en formación del Programa de Licenciatura en Informática y se tiene en cuenta la subjetividad, ya que la audiencia se va a sentir identificada con las situaciones que se presentan, despertando en ellos según su percepción diferentes emociones y sentimientos.

Realización

Es fundamental en las narrativas transmedia las acciones de los consumidores y los fans, que tienen un rol activo y ayudan a expandir la historia al punto de

convertirse en creadores de nuevos textos y sumarlos en la red para expandir a un más las fronteras del mundo narrativo. (Scolari, 2013).

Se utiliza un canal de comunicación para que los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática y la sociedad en general, participen activamente en la expansión del relato de la Práctica Docente, compartiendo diferentes contenidos educativos que aporten al mundo narrativo.

Práctica Docente, práctica educativa y práctica pedagógica

Estos son términos que se asemejan, pero difieren de una definición particular y tienen su propia esencia. Para lo cual se optará por sustentarlos con los siguientes autores:

La práctica educativa, según (Cázares & Cuevas, 2007) se refiere al estilo que asume cada persona en sus actividades educativas.

Está determinado por lo que somos como docentes y por lo que podemos llegar a ser; es decir, por las capacidades actuales y potenciales con las que se cuenta para desarrollar, en el mejor de los casos, la Práctica Docente con la intención de ayudar a que los alumnos transformen sus experiencias en aprendizajes .

Por tanto, la práctica educativa refleja la realización de todas las actividades inmersas en el proceso pedagógico que se presentan en una institución, incluyendo el quehacer en el aula de clases, asumiendo así el docente una postura ética en su labor, para el beneficio de los educandos.

En lo que respecta a la práctica pedagógica el (Ministerio de Educación Nacional de Colombia., 2015) afirma:

La práctica pedagógica se concibe como un proceso de auto reflexión, que se convierte en el espacio de conceptualización, investigación y experimentación didáctica, donde el estudiante de licenciatura aborda saberes de manera articulada y desde diferentes disciplinas que enriquecen la comprensión del proceso educativo y de la función docente en el mismo. Este espacio desarrolla en el estudiante de licenciatura la posibilidad de reflexionar críticamente sobre su práctica a partir

del registro, análisis y balance continuo de sus acciones pedagógicas, en consecuencia, la práctica promueve el desarrollo de las competencias profesionales de los futuros licenciados.

Para complementar lo mencionado anteriormente, también se puede afirmar:

La práctica pedagógica se establece como un encuentro del docente con el educando, la escuela, el contexto, los saberes específicos y consigo mismo, con proyección al crecimiento mutuo y a la aplicación de didácticas y metodologías pertinentes a unas características socio-culturales contextuales. (Comite Curricular, 2015)

En este sentido la práctica pedagógica es un espacio, que le permite al docente asumir una actitud reflexiva de su quehacer, con respecto al saber disciplinar, la didáctica y la investigación, apropiado a las características de un contexto institucional determinado; siendo aspectos claves en el proceso educativo que enriquecen la formación integral de los profesionales de la educación.

Con este marco de referencia, se considera la Práctica Docente como la mejor oportunidad educativa que le permite al estudiante del Programa de Licenciatura en Informática, articular los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos durante su formación académica, para ejercerlos en el aula de clases. Siendo la Práctica Docente el momento culmen de la práctica pedagógica.

Relato

El relato se inicia con la historia de la humanidad, existiendo por lo tanto un relato para todos los pueblos, clases, grupos. El relato es el producto de toda narración y su legitimidad es un hecho universal, existiendo infinidad de relatos dentro de una multiplicidad de puntos de vista, ya que se puede hablar de ellos desde lo psicológico, lo sociológico, lo histórico y además, es viable analizarlos siempre que se encuentren dentro de un formato que así lo permita. Los relatos forman parte de la naturaleza humana y han existido en todas las culturas y en todos los tiempos; en un principio hablaban de la creación del mundo y de los inicios de la humanidad

y han sido estas historias las que definen y justifican el mundo, ubicando a la humanidad en un punto de la creación. (Guerrero, 2009)

El relato ha existido desde el principio de los tiempos, inicialmente permitió al ser humano explicar la creación del mundo y la existencia de la humanidad, involucrando la participación de las personas con las historias.

El relato es una narración que explica una sucesión de acontecimientos, que puede ser de carácter real o ficticio. Para dar sustento a esta afirmación se va retomar lo que Genette cit in (Guerrero, 2009) propone: “De acuerdo a la narratología el relato puede ser comprendido como la representación de un acontecimiento o una serie de acontecimientos, reales o ficticios, por medio del lenguaje”

De otra manera podríamos decir que la intención del relato es contar una historia, que logre cautivar a las personas, para que algunos momentos se complementen a su manera y de acuerdo a su propia imaginación. Al respecto Pimentel cit in (Guerrero, 2009) establece: “El relato es también un contrato que se pacta con el lector con el objeto de iniciar una relación de aceptación, cuestionamiento o abierto rechazo entre su mundo y el que propone el relato”

(Barthes, 1997) afirma al respecto:

El relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen, fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias; está presente en el mito, la leyenda, la fábula, el cuento, la novela, la epopeya, la historia, la tragedia, el drama, la comedia, la pantomima, el cuadro pintado (...). el vitral, el cine, las tiras cómicas, las noticias policiales, la conversación. Además, en estas formas casi infinitas, el relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades; el relato comienza con la historia misma de la humanidad; no hay ni ha habido jamás en parte alguna un pueblo sin relatos; todas las clases, todos los grupos humanos, tienen sus relatos y muy a menudo estos relatos son saboreados en común por hombres de cultura diversa.

Se pretende relatar las vivencias de la Práctica Docente que obtienen los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática, utilizando diferentes medios y plataformas de comunicación que integren recursos TIC, articulando el lenguaje oral y escrito con algunas formas de expresión del relato, que permitan cautivar a la audiencia, despertando el interés y motivación por la historia, dejando también momentos sin contar, que se complementan con la imaginación de cada persona y se brinda así la posibilidad de participar en la expansión transmedia de acuerdo a las preferencias.

Las narraciones de la Práctica Docente estarán enfocadas en contar determinados sucesos que han surgido a través del tiempo en el Programa de Licenciatura en Informática, hasta vivenciar las principales experiencias pedagógicas que identifican al docente en formación en el entorno escolar; con el fin de consolidar relatos históricos con los compromisos asumidos por las diferentes generaciones de practicantes, que asemejan las labores de un excelente profesional de la educación. Al respecto (Sotomayor, 2012). establece: “un relato histórico a través del cual se buscará representar la manifestación de un propósito que, más allá del espacio y del tiempo, se abre paso en el mundo histórico”.

Los elementos que conforman una narración

(Acosta & Barthes, 2010) cit in Enciclopedia de conocimientos fundamentales, 2010 propone los elementos constitutivos de una narración:

1. Un marco (el espacio y el tiempo en el cual se sitúa la acción).
2. Un narrador (la voz que cuenta lo sucedido).
3. La secuencia narrativa (la historia narrada).
4. El discurso (el orden en el cual se ofrece lo narrado; no siempre la historia se ofrecerá al lector en forma cronológica).
5. Los participantes (personajes o sujetos).

En el relato de la Práctica Docente, al momento de contar las vivencias de los docentes en formación, se tiene en cuenta todos los elementos mencionados, donde en la metodología del presente proyecto se explica de forma detallada el desarrollo y participación de cada uno.

Tecnologías de información y comunicación (TIC)

Las TIC se desarrollan a partir de los avances científicos producidos en los ámbitos de la informática y las telecomunicaciones. Las TIC son el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido...). El elemento más representativo de las nuevas tecnologías es sin duda el ordenador y más específicamente, Internet. (Belloch, 2012)

Hoy en día con los avances tecnológicos, se considera indispensable el uso del computador y el internet en todos los ámbitos de la sociedad, aportando gran beneficio al momento de apoyar el proceso educativo, permitiendo que el estudiante tenga un rol activo.

Existen múltiples definiciones de las TIC, las más pertinentes que se consideran para el presente proyecto son:

En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexionadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas. Cabero cit in (Belloch, 2012)

Existen múltiples instrumentos electrónicos que se encuadran dentro del concepto de TIC, la televisión, el teléfono, el video, el ordenador. Pero sin lugar a duda, los medios más representativos de la sociedad actual son los ordenadores que nos permiten utilizar diferentes aplicaciones informáticas (presentaciones, aplicaciones multimedia, programas ofimáticos...) y más específicamente las redes de comunicación, en concreto Internet. (Belloch, 2012).

Las TIC acortan distancias, permitiendo acercar a las personas, con una comunicación de manera instantánea, desde cualquier lugar de mundo. Posibilitando el desarrollo de diferentes medios tecnológicos, donde se destaca primordialmente el computador y el dinamismo que ofrece internet, permitiendo prácticas educativas innovadoras y la resolución de un amplio espectro de problemas referidos al proceso de formación, maximizando así el progreso educativo.

Galaxia semántica de las narrativas transmedia (NT)

Al hablar de las Narrativas Transmedia, suelen aparecer otros conceptos que forman parte de la misma galaxia semántica. Algunos de estos conceptos que ilumina alguna dimensión de las NT, son los siguientes:

- **El relato multiplataforma:** Costa & Piñeiro citados por (Rodriguez, Paino, & Jimenez, 2016) *“afirman que consiste en la adaptación de una única historia en diferentes medios o soportes, adaptándose al lenguaje y la forma propios de cada uno de ellos”*.
- **La narración crossmedia:** por su parte, no se limita a la adaptación del relato a diferentes soportes, sino que, en este caso, cada uno de esos medios va a aportar algo nuevo a la historia, de modo que el usuario debe seguir el producto a través de los diferentes canales. (Rodriguez, Paino, & Jimenez, 2016)

Además, (Sepulveda, 2016)afirman que la “Narrativa crossmedia se construye en varios tipos de medios, pero de una manera secuencial, ejemplo: primero el libro, luego la serie de TV y posteriormente un portal Web”.

El concepto de crossmedia se ha convertido en uno de los más populares dentro de la comunidad académica y profesional. Según el experto en medios digitales Boumans cit in (Scolari, 2013) el crossmedia se define a partir de cuatro criterios:

- La producción comprende más de un medio y todos se apoyan entre sí a partir de sus potencialidades específicas.
- Es una producción integrada.

- Los contenidos se distribuyen y son accesibles a través de una gama de dispositivos como ordenadores personales, teléfonos móviles, televisión, etc.
- El uso de más de un medio debe servir de soporte a las necesidades de un tema/historia/objetivo/mensaje dependiendo del tipo de proyecto.
- **Narrativa intermedia:** “*se expande linealmente y en una única vía entre dos medios, por ejemplo: telenovela y portal Web*” (Sepulveda, 2016).
- **Cross plataforma:** producción que abarca diferentes medios o sistemas de comunicación. Los textos que la componen no necesariamente están unidos por un hilo narrativo. (Scolari, 2013).
- **Crossover:** obra en la que se mezclan personajes pertenecientes a dos o más mundos narrativos para crear una historia unificada original. (Scolari, 2013).
- **Plataformas múltiples:** tiende a focalizarse en la tecnología digital, en tanto proveedora de un marco de diseño que incorpora los diferentes medios (p. ej., textuales o audiovisuales), plataformas (p. ej., chats, blogs, redes sociales, grupos de discusión) o sistemas de software (p. ej., Linux o Windows, gifs o .jpeg). A estas plataformas digitales se agregan otras como la televisiva, la radiofónica o la telefónica. Ytrebreg cit in (Scolari, 2013)
- **Mercancía intertextual:** estrategias de las industrias culturales para captar a las nuevas audiencias. Las estrategias de promoción de los productos se han ido haciendo cada vez más complejas, incluyendo el placer de la anticipación, el suministro de información de background y otras maniobras que profundizan la inversión afectiva y cognitiva de la audiencia en el producto cultural. Marshall cit in (Scolari, 2013).

Como se puede apreciar el concepto de las Narrativas Transmedia no se encuentra solo, hay varios términos que hacen parte de una inmensa galaxia conceptual, lo cuales se asemejan a las NT, pero tienen características particulares en su desarrollo, por lo cual se hace énfasis en los más conocidos en el mundo transmedia. Donde para la realización del presente proyecto se considera las NT para la visualización de la Práctica Docente del programa de Licenciatura en Informática.

La Biblia Transmedia

(Gallego, 2011) afirma que la biblia transmedia es: “un concepto que se utiliza en las industrias creativas para referenciar un documento en el que se publican los lineamientos esenciales sobre una producción”. Por consiguiente, en este proyecto de las NT se hace necesario realizar un documento guía que contenga los lineamientos esenciales, que orienten la creación del producto transmedia.

Además, describe detalladamente la información sobre los aspectos del universo donde tienen lugar las acciones de los personajes y el desarrollo de la historia. Su uso permite tomar decisiones sobre el direccionamiento del relato y los medios en los que puede ser desplegado. (Gallego, 2011).

Se especifica en este documento guía del presente proyecto transmedia los elementos narrativos que permiten construir los relatos de la Práctica Docente, que se despliegan en diferentes medios y plataformas de comunicación adecuados y se adaptan a las necesidades e intereses de los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática.

Un proyecto transmediático debe estar bien fundamentado y no partir del azar. El uso de una biblia como documento maestro permite el control de todas las situaciones que se generan alrededor de una historia para monitorear los alcances y posibles desarrollos futuros, además de la expansión a varios equipos de profesionales. (Gallego, 2011).

Se considera necesario seguir el modelo presentado por Robert Pratten que se desarrolla con sus respectivos pasos en la metodología del presente proyecto, el cual establece aspectos para la realización de la NT de la Práctica Docente.

MARCO LEGAL

El siguiente trabajo de grado está fundamentado con los apartes legales descritos a continuación:

Plan nacional de TIC

Las políticas gubernamentales han propuesto “Plan Nacional de TIC 2008- 2019 (PNTIC) que busca que, al final de este período, todos los colombianos se informen y se comuniquen haciendo uso eficiente y productivo de las TIC, para mejorar la inclusión social y aumentar la competitividad” (Ministerio de Comunicaciones de Colombia, 2008). Para cumplir este propósito es necesario promover el uso de las tecnologías en los diferentes ámbitos de la sociedad, esto es posible llevarse a cabo con acciones y estrategias acordes a las necesidades de los colombianos. Al respecto se plantea:

Políticas orientadas a la inclusión social

El Gobierno y la sociedad colombiana utilizarán las TIC para potenciar un sistema educativo incluyente y de alta calidad, dentro del cual se favorezca la autoformación y el autodesarrollo. También debe ofrecer este sistema educativo igualdad de oportunidades para la obtención de conocimiento, educación y aprendizaje a lo largo de la vida; para todos los ciudadanos, en un marco flexible y global, centrado en el estudiante, y orientado a desarrollar su vocación, sus aptitudes, sus habilidades y su potencial. Para ello será necesario que todos los estudiantes del país tengan acceso a estas tecnologías. (Ministerio de Comunicaciones de Colombia, 2008).

El desarrollo del proyecto cuenta principalmente con la participación de los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática, para potenciar el desarrollo de habilidades en el manejo y apropiación de las TIC, facilitando que los estudiantes puedan producir los diferentes relatos o vivencias que serán la manera de expandir la Práctica Docente a través de las NT. Los recursos tecnológicos se emplearán al momento de hacer uso de los diferentes medios y plataformas de comunicación, permitiendo consumir, construir y distribuir relatos transmedia del quehacer pedagógico de la Práctica Docente y poder mostrar sus experiencias, las cuales serán contadas a través de las diferentes historias para enriquecer el mundo narrativo.

Acuerdo número 044 A de 2015

En este acuerdo se adopta el reglamento de la práctica pedagógica en el Programa de Licenciatura en Informática, teniendo en cuenta varios de los artículos de la Ley 30 de 1992 como también las nuevas políticas gubernamentales colombianas en la formación de profesionales de la educación. En su primer párrafo dice:

Se constituyen como asignaturas prioritarias y esenciales de la Práctica Pedagógica, la asignatura de Práctica Docente I y la asignatura de Práctica Docente II; puesto que, en ellas, cada estudiante del programa de Licenciatura en Informática, lleva a cabo una inmersión completa de Práctica, comenzando desde planeación institucional y culminando con evaluación institucional, durante un año académico completo. (Comite Curricular, 2015).

Debido a que la Práctica Docente es una de las asignaturas fundamentales en el Programa de Licenciatura en Informática, este proyecto brindará a los docentes en formación la posibilidad de mostrar las experiencias y vivencias enriquecedoras, para que los estudiantes de diferentes programas o las personas interesadas en realizar diferentes aportes a este tema puedan contar sus historias que se originan en el quehacer pedagógico, a través de las narrativas transmedia con la integración de múltiples medios y plataformas, aportando un gran valor en el ámbito educativo que brindaran apoyo a los futuros profesionales de la educación.

Ley 1098 de 2006 (Código de la Infancia y la Adolescencia)

El objetivo fundamental del código de infancia y adolescencia es garantizar los derechos de los niños, niñas y adolescentes consagrados en los instrumentos internacionales de los Derechos Humanos, en la Constitución Política y en las leyes para que crezcan alrededor de su núcleo familiar y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. La expansión de la NT sugiere tomar los relatos de la Práctica Docente que integran las vivencias y experiencias de los docentes en formación, donde se involucran algunos estudiantes de las instituciones educativas, teniendo en cuenta los derechos humanos de los infantes.

Para la protección integral de los niños y adolescentes en su artículo 7° dice: “Se entiende por protección integral de los niños, niñas y adolescentes el reconocimiento como sujetos de derechos, la garantía y cumplimiento de los mismos, la prevención de su amenaza o vulneración y la seguridad de su restablecimiento inmediato en desarrollo del principio del interés superior.” (Congreso de la Republica, 2006)

Esta ley está enfocada en la protección de la integridad de los estudiantes para que no se vulnere sus derechos y a la vez se proteja la seguridad de todos los menores de edad; por tanto, en el proyecto que se llevará a cabo se pretende relatar vivencias del quehacer pedagógico, con la construcción de las historias que se contarán a través de la NT y no se verá afectada la integridad de los menores que se encuentran involucrados en las experiencias educativas.

Otro de los derechos que se debe tener en cuenta es el derecho a la intimidad que en su artículo 33 dice: “Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a la intimidad personal, mediante la protección contra toda injerencia arbitraria o ilegal en su vida privada, la de su familia, domicilio y correspondencia. Así mismo, serán protegidos contra toda conducta, acción o circunstancia que afecte su dignidad.” (Congreso de la Republica, 2006)

Para la producción de diferentes recursos transmedia con las historias educativas, en las que intervienen menores de edad, debe tenerse en cuenta que no atenten a la intimidad, no poner en riesgo su identidad, su domicilio o datos personales; ya que esto puede ocasionar alguna violación a sus derechos que impide la libre difusión de medios utilizados para la expansión del mundo narrativo de la Práctica Docente.

También hay que tener en cuenta la obligación ética fundamental de los establecimientos educativos contemplada en el artículo 43°, que en su numeral dos dice: “Proteger eficazmente a los niños, niñas y adolescentes contra toda forma de maltrato, agresión física o psicológica, humillación, discriminación o burla de parte de los demás compañeros y de los profesores.” (Congreso de la Republica, 2006).

Lo que pretende el proyecto es expandir mediante los diferentes medios y plataformas las vivencias del quehacer pedagógico, teniendo en cuenta el código de infancia y adolescencia evitando así cualquier tipo de maltrato físico, emocional y psicológico que afecte la integridad de los menores de edad en el momento de contar las historias de la Práctica Docente. Por tanto, las personas interesadas en compartir sus narraciones deberán tener en cuenta esos aspectos legales para que estas den muestra de la ética profesional que un docente debe asumir.

Se debe tener en cuenta las responsabilidades especiales de los medios de comunicación, contemplado en el Artículo 47° en su numeral 3 que dice: *“Adoptar políticas para la difusión de información sobre niños, niñas y adolescentes en las cuales se tenga presente el carácter prevalente de sus derechos.”* (Congreso de la Republica, 2006). En el momento de contar las historias que se difunden a través de las NT se respetan los derechos de los menores.

Otro aspecto importante en las responsabilidades especiales de los medios de comunicación, contemplado en el Artículo 47° en su numeral 6 que dice: *“Abstenerse de realizar transmisiones o publicaciones que atenten contra la integridad moral, psíquica o física de los menores, que inciten a la violencia, que hagan apología de hechos delictivos o contravenciones, o que contengan descripciones morbosas o pornográficas.”* (Congreso de la Republica, 2006). Se respeta la integridad moral y física de los estudiantes que hacen parte de las historias de la Práctica Docente.

Resolución No 11724 De 9 de junio de 2017

Establece la acreditación de alta calidad para el Programa de Licenciatura en Informática de la Universidad de Nariño. Para el presente proyecto se tiene en cuenta aspectos que el Consejo Nacional de Acreditación – CNA en ejercicio de las competencias asignadas en la Ley 30 de 1992, en el cumplimiento de lo establecido en el artículo 222 de la Ley 1753 de 2015, adoptaron el siguiente concepto:

Visibilidad nacional e internacional. El Programa de Licenciatura en Informática en el contexto regional y nacional, hace presencia a través de las redes académicas REPETIC y la Red Virtual de Tutores, así como para la gestión y uso de las TIC

En la educación. A su vez, tiene presencia a través de redes y estrategias relacionadas con TIC para la educación, como planes TIC, Renata a nivel nacional; y a nivel ministerial con Computadores para Educar y Tabletas para educar (Ministerio de Educación Nacional, 2017)

Con el desarrollo de este proyecto se pretende contribuir en el componente pedagógico del Programa de Licenciatura en Informática, para resaltar las buenas prácticas educativas que se darán a conocer con una estrategia innovadora (NT) fomentando la participación de los estudiantes al interior del programa y brindando la oportunidad para que cualquier persona pueda aportar con sus experiencias pedagógicas en la expansión del mundo narrativo. De esta manera se incentiva para emprender proyectos que vinculen el uso de las TIC y aprovechen las potencialidades de los diferentes medios y plataformas de comunicación, que se puedan visibilizar en eventos académicos.

Licencia Creative Commons

Esta licencia reconoce los derechos de autor a las personas que han participado en la construcción de recursos tecnológicos que giran en torno a las buenas prácticas docentes, dando la posibilidad a terceras personas que de acuerdo a algunas condiciones puedan utilizar estos contenidos con fines educativos. Según lo que propone (Creative Commons Corporation, 2017) se otorgan los siguientes permisos:

- **Atribución – No comercial - Compartir igual:** Esta licencia permite a otros distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir de su obra, de forma no comercial, indicando si se han realizado cambios. Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original.

Los productos creados por los estudiantes se acogerán a la licencia Creative Commons, siendo esta una licencia libre para compartir, copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato teniendo en cuenta los siguientes términos: atribución para darle crédito a esta obra de manera adecuada, no comercial para que no se pueda hacer uso de esta obra con fines comerciales y únicamente con propósitos educativos, compartir igual creando productos con la misma licencia.

De esta manera el autor poseedor de una obra tiene el derecho de ser reconocido, otorgándole los créditos correspondientes por su trabajo.

Ley 23 de 1982 sobre derechos de Autor

Teniendo en cuenta que los derechos de autor recaen sobre las obras, en su Artículo 2 dice:

“Los derechos de autor recaen sobre las obras científicas, literarias y artísticas las cuales se comprenden todas las creaciones del espíritu en el campo científico, literario y artístico, cualquiera que sea el modo o forma de expresión y cualquiera que sea su destinación, tales como: los libros, folletos y otros escritos; las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza; las obras dramáticas o dramático musicales; las obras coreográficas y las pantomimas; las composiciones musicales con letra o sin ella; las obras cinematográficas, a las cuales se asimilan las obras expresadas por procedimiento análogo a la cinematografía, inclusive los videogramas; las obras de dibujo, pintura, arquitectura, escultura, grabado, litografía; las obras fotográficas a las cuales se asimilan las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía; las obras de arte aplicadas; las ilustraciones, mapas, planos, croquis y obras plásticas relativas a la geografía, a la topografía, a la arquitectura o a las ciencias, y, en fin, toda producción del dominio científico, literario o artístico que pueda reproducirse, o definirse por cualquier forma de impresión o de reproducción, por fonografía, radiotelefonía o cualquier otro medio conocido o por conocer.”

De esta manera, las creaciones artísticas y literarias en el ámbito universitario son innumerables, algunos ejemplos que se pueden mencionar son: escritos, artículos, libros, cuentos, novelas, poemas, canciones, tesis, investigaciones escritas, software, dibujos, infografías, videos, multimedia, películas, cortometrajes, largometrajes, fotografías, diseños, entre otras. Para proteger los derechos de autor de las personas que compartan sus experiencias en el proyecto “visibilidad de la Práctica Docente a través de las narrativas transmedia”, las publicaciones llevarán los respectivos créditos como son los derechos morales de autor, cabe anotar que los contenidos

publicados por terceras personas en la página web son responsabilidad de los autores y no representan la responsabilidad de la Universidad de Nariño.

Por tanto, a partir del permiso de los “Derechos de Autor” que permite diversos usos para promover la creatividad de las audiencias y el beneficio de la comunidad educativa, se refleja con proyectos extracurriculares que mostraran las vivencias que adquieren los docentes en formación en su práctica. Los derechos de autor protegen todas las publicaciones, videos y creaciones propias de los estudiantes, que ayudaran a la expansión de la visibilidad de la Práctica Docente del Programa de Licenciatura en Informática amparados en las leyes colombianas permitiendo que los autores de estos recursos reciban los derechos morales de autor. Ver anexo C.

METODOLOGÍA

PROCESO METODOLÓGICO

Para la realización del presente proyecto se tuvo una planificación previa que oriento la construcción del producto transmedia, considerando seguir el modelo presentado por Robert Pratten cit in (Scolari, 2013) que abarca diferentes áreas o componentes: Narrativa, audiencias, medios/plataformas y ejecución; los cuales se describen a continuación:

Fase 1: Construcción de la narración:

Desde una perspectiva narrativa debemos saber adónde queremos llegar (o mejor: adonde queremos llevar a nuestros consumidores). (...). De esta manera es posible satisfacer a los fanáticos que quieren conocer todo sobre el universo narrativo y, al mismo tiempo, contener a los que solo se conforman con recorrer una parte e imaginar el resto. (Scolari, 2013).

Las narraciones de la Práctica Docente contadas, buscaran integrar las vivencias de los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática para cautivar y motivar a la audiencia, principalmente al interior del Programa, para que ellos puedan asumir una participación activa en la expansión del mundo narrativo. Además, se brinda la posibilidad de que cualquier persona interesada en estos contenidos educativos pueda ser partícipe al relatar sus propias historias integrando diferentes

medios y plataformas de comunicación, teniendo en cuenta los tres principales componentes del mundo narrativo que son el “... el lugar, el tiempo y los personajes (y sus relaciones) (Scolari, 2013).

Los pasos constitutivos de esta fase son:

- **Selección de contenidos:** es el punto de partida para la construcción de las historias, aquí se identificaron los contenidos y las vivencias representativas de los docentes en formación en diferentes generaciones, a partir de los objetivos propuestos en planes de asignatura.
- **Ubicación geográfica de las NT:** *“Una NT debe proponer una clara ubicación geográfica del mundo narrativo”*. (Scolari, 2013). Las vivencias de los docentes en formación, son adquiridas en sus entornos educativos de práctica, esto las hace atractivas para la audiencia y busca que cualquier persona se sienta identificada con este contexto y contribuya a la expansión de la narración.
- **Construcción de la Historia:** El mundo narrativo avanza en el tiempo con todos sus personajes a cuestas. Pero lo que no podemos es contarlo todo: siempre debemos incluir una elipsis, o sea, momentos sin contar. (...). Dicho de otra forma: lo que en un medio es elipsis, en el otro es relato explícito. Smith sostiene que el productor transmedia debería incorporar saltos estratégicos (strategic gaps) dentro de la narrativa y reservar estos saltos para ser completados o mejor comprendidos a través de extensiones narrativas. Por otro lado, lo que en un medio es elipsis... puede ser demasiado tentador para un prosumidor. Cada Elipsis es potencialmente un hueco narrativo esperando ser rellenado por un fan. (Scolari, 2013).

Al narrar, no se puede contar todo y se incluyen elipsis, o sea momentos sin contar; estos saltos estratégicos (strategic gaps) dan pie a las extensiones narrativas que pueden ser construidas por otras personas.

- **Construcción de personajes:** *“el mundo narrativo está habitado por personajes a los cuales les pasan cosas. (...). Una NT debe contar con personajes reconocibles, que desafíen al consumidor y lo inviten a conocer algo más de sus vidas”* (Scolari, 2013). Estos

personajes son primordialmente los asesores que han contribuido a la práctica a través del tiempo y los docentes en formación del Programa de Licenciatura en Informática, aunque se involucraron los estudiantes de las instituciones educativas y otros miembros de la comunidad escolar, estos sólo propician las situaciones, pero son los practicantes las que las viven.

Fase 2: Determinar las preferencias de la audiencia:

“Cualquier contador de historias sabe que gran parte de su éxito depende del conocimiento de sus audiencias. (...). Algunas de las variables que nos ayudan a focalizar las audiencias de las NT son las clásicas de los medios masivos” (Scolari, 2013). Como se muestra en la tabla 1.

Tabla 1. Perfiles de las audiencias de las narrativas transmedia. Fuente: (Scolari, 2013)

Perfiles socioeconómicos	Perfiles mediáticos	Perfiles tecnológicos
<ul style="list-style-type: none"> • Edad/Sexo • Ingreso/Ocupación • Lugar de residencia • Marcas preferidas • Objetivos sociales • Etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Televisión abierta/ Cable-Satélite / Reproductores DVD /On demand • Radio • Cine • Revistas/Diarios • Blogs/Webs • Música (estilos / dispositivos de consumo) • Contenidos móviles /aplicaciones • Etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tipo de dispositivo móvil • Velocidad de internet (casa/trabajo) • Redes sociales • Etc.

Nota: características que ayudan a focalizar las audiencias de las NT.

En el presente proyecto la audiencia principal son los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática, para focalizar esta población se tuvo en cuenta algunas variables de acuerdo al perfil: socioeconómico, mediático y tecnológico, permitiendo identificar las preferencias de los consumidores y prosumidores que intervienen en las narrativas transmedia de la Práctica Docente. En esta fase se realizó lo siguiente:

- **Encuesta:** plantear una serie de preguntas acordes a las variables que nos ayudan a focalizar la audiencia de los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática.
- **Análisis de la Encuesta:** Analizar los resultados que se obtienen de las encuestas y tener fundamentos claros para desarrollar el producto transmedia de la Práctica Docente, puesto que se conoce las características de la población a la cual va dirigido este proyecto a la vez que permiten determinar los medios y plataformas de comunicación pertinentes que se adaptan a las necesidades e intereses de la audiencia.

Fase 3: Medios y plataformas de comunicación:

Si un mundo narrativo es transmedia, la historia comienza en un medio, pero fluye de un espacio mediático a otro (...). El equipo de producción debería disponer de una visión clara del despliegue transmedia, determinando donde, cuando y como se expande la narrativa. Si queremos generar experiencias transmedia satisfactorias debemos diseñar cuidadosamente las extensiones mediáticas, aprovechando las características específicas de cada medio (...). Nunca hay que olvidar que cada medio o plataforma genera diferentes experiencias con los usuarios. Hay medios donde la experiencia es más individual (como el comic) mientras que otros proponen un espacio de fruición social (como el muro de un personaje en Facebook); por otra parte, hay medios que se caracterizan por una mayor o menor participación. (Scolari, 2013)

En el mundo narrativo transmedia de la Práctica Docente, se introduce inicialmente con una historia a la audiencia, que comienza en un medio y se visualiza de forma completa a través del despliegue transmediático. Permitiendo a los estudiantes de Licenciatura en Informática y a la sociedad en general contar con múltiples puntos de entrada, para conocer los relatos acerca de las vivencias y los contenidos que giran en torno al quehacer pedagógico. Para llevar a cabo lo planteado se realizó lo siguiente:

- **Selección de medios y plataformas de comunicación:** De acuerdo a las preferencias de los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática se selecciona los medios y plataformas pertinentes, que se adaptan a las necesidades e intereses de la audiencia, permitiendo contribuir en la expansión transmedia.

- **Caracterización de medios:** Determinar las características específicas de los medios tecnológicos preferidos por los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática, con el fin de optar por los más adecuados para la difusión de los relatos de la Práctica Docente, generando experiencias transmedia satisfactorias.
- **Creación de guiones:** Se crea los guiones necesarios para desarrollar cada medio, que se integran en el mundo narrativo de la Práctica Docente.
- **Diseño de prototipo:** se realiza el diseño de la plataforma principal con la integración de los diferentes recursos tecnológicos.
- **Construcción producto transmedia:** Se construyen los diferentes medios y plataformas de comunicación que facilitan la visibilidad de la Práctica Docente del Programa de Licenciatura en Informática, utilizando software licenciado.

Fase 4: Ejecución

Finalmente llegamos a la implementación del proyecto. Un proyecto transmedia debe contar con un grupo mínimo que involucre varios perfiles profesionales. La extensión del equipo depende en gran medida de la envergadura del proyecto y de la cantidad de medios/plataformas que pretende integrar. (Scolari, 2013).

Se da a conocer el producto transmedia en la Universidad de Nariño, posteriormente se extenderá a la sociedad educadora nariñense en general y luego, con el potencial transmediático que trasciende fronteras, se podrá dar a conocer en cualquier parte del mundo, bajo la idea de personas que les interesa entender y aprender desde las vivencias que surgen en la Práctica Docente; de ahí que educadores en formación afines al área de Tecnología e informática, se constituyen en este tipo de personas.

RESULTADOS

Como se explica en el proyecto, la construcción del producto transmedia se realizó teniendo como referencia el modelo planteado por Robert Pratten, que es fundamental para el desarrollo de un proyecto NT. A continuación, se detallan los resultados obtenidos en cada fase:

Fase 1: Construcción de la narración:

Se realizó la construcción del mundo narrativo de la práctica pedagógica, con la integración de la historia principal que trato acerca de las transformaciones curriculares de la Práctica Docente del Programa de Licenciatura en Informática a través del tiempo, hasta vivenciar las principales experiencias pedagógicas que identifican al docente en formación en el entorno escolar, a partir de ahí se desplegaron diferentes relatos educativos, por lo cual se desarrolló lo siguiente:

Selección de contenidos:

Los contenidos que se abordaron surgieron de los objetivos educativos propuestos por los docentes del Programa de Licenciatura en informática, donde se encuentran consolidados en la programación temática de la asignatura de Práctica Docente 1 y 2, plan de estudios 2010. Siendo compromisos que se asemejan a las labores que debe cumplir un excelente profesional de la educación en la vida real, en consonancia con las normas vigentes y los lineamientos curriculares del MEN. Sumado a estos, se tuvo en cuenta algunas vivencias asumidas por los docentes en formación, que se recopilaron a través de una entrevista semiestructurada (Ver Anexo A) a practicantes de diferentes generaciones del Programa de Licenciatura en Informática, con el fin de resaltar las experiencias pedagógicas más representativas. Dando lugar a la creación de las siguientes (6) historias:

1. Recorrido histórico de la Práctica Docente (Historia principal)
2. Los desafíos que han afrontado los asesores en sus diferentes épocas
3. Compromisos adquiridos durante la experiencia pedagógica
4. Dejando huellas inspiradas en las reflexiones pedagógicas

5. Los maravillosos aportes de la pedagogía en la educación
6. Más allá de la labor docente

Ubicación geográfica de las NT

El mundo narrativo de la Práctica Docente se construyó teniendo como referente los lugares en el que se encuentra inmerso el docente en formación del Programa de Licenciatura en informática. Inicialmente la historia principal se desarrolla en la Universidad donde se adquieren las bases pedagógicas, didácticas y curriculares necesarias para desenvolverse en las diferentes instituciones educativas que son escenarios para realizar la práctica docente, también forman parte espacios fuera del contexto escolar que complementan el proceso formativo; de estos contextos se desprenden las demás historias que fueron contadas transmediáticamente.

Construcción de la Historia:

Las historias que hacen parte del mundo narrativo de la Práctica Docente son las siguientes:

Historia 1: Recorrido histórico de la Práctica Docente

Estas a punto de conocer la magnífica historia de la Práctica Docente, con todas las situaciones que se han generado en el transcurso del tiempo desde sus inicios hasta hoy en día. Toda esta gran labor no es como la conocemos, sino que va más allá de lo que te imaginas. Seguramente no sabes cómo surgió, por eso durante el desarrollo de esta historia podrás estar a la expectativa de cada suceso, sintiendo interés y motivación por conocer toda esta experiencia.

Muchos momentos importantes pasaron, hasta que se concretó la Práctica Docente con la participación de personas que han aportado con su granito de arena, para que los practicantes puedan tener valiosas vivencias en las instituciones educativas, que son un recinto donde brotan alegrías, tristezas y otra serie de emociones en su ejercicio pedagógico. Es cierto, en alguna etapa de nuestra vida todos fuimos estudiantes.

¿Quieres saber cómo surgió la Práctica Docente? en 1993 nace la primera promoción del Programa, gestada por el Departamento de Matemáticas y Estadística, y como es de imaginar, los

que más participaron en la creación del plan de estudios fueron los matemáticos y algunos informáticos. Muchas fueron las ideas para definir las asignaturas hasta que se llegó a concretar más de 50 entre obligatorias, electivas, formación humanística, deporte formativo, producción de textos e idioma extranjero. Pero hay algo que se conserva desde sus inicios y es que la carrera siempre ha sido anual, es decir que el Programa de Licenciatura en Informática se brinda a los estudiantes cada año.

Se tendría que esperar hasta 1997, para que surja la primera Práctica Docente de estudiantes del Programa, que correspondía a una asignatura ofrecida en el décimo semestre, cursándose una sola vez. Esta práctica estaba reglamentada por el Acuerdo 266 de 1993, que proponía al Liceo Integrado de Bachillerato de la Universidad de Nariño como una de las primeras instituciones educativas para realizarla, aunque los estudiantes tenían la oportunidad de ejercerla en otras, siempre y cuando ellos sean los encargados de realizar los trámites pertinentes de la Práctica Docente, por medio de una solicitud a la oficina del Centro de Estudios Pedagógicos de la Universidad. Si el practicante tenía alguna duda, se miraba en la necesidad de buscar al docente universitario para aclarar situaciones educativas. Esto era lo contemplado en el plan de estudios naciente del Programa.

Hacia el año 2000, ya se tenía la primera modificación al plan de estudios que trajo diversas consecuencias para la práctica, una de ellas fue el cambio de semestre de ingreso, que pasa a hacerse en el periodo B de cada año; otra fue el dejar de estar a cargo del Centro de Estudios Pedagógicos de la Universidad, para pasar a responsabilidad del Departamento de Matemáticas y Estadística, esto debido al ingreso de profesores profesionales en el campo de la Informática, normalmente de las primeras promociones del Programa; y una tercera transformación, tal vez la más importante, fue que se tenían clases de Práctica Docente en la Universidad con el ánimo de llevar una asesoría más cercana al practicante, dando lugar al cambio de su denominación a “Práctica Docente Integrada”

En ese entonces, hubo la iniciativa de los profesores encargados de la práctica, para motivar a los estudiantes a realizarla durante todo el año escolar, teniendo un acercamiento con procesos como planeación y evaluación institucional, lo cual beneficia al tener un vínculo más inmediato con la institución. Otra iniciativa que se llevó a cabo fue la de gestionar instituciones educativas de

práctica, con un oficio de solicitud de practicantes, y finalmente se hizo seguimiento más personalizado, pese a las dificultades que surgen al tener gran cantidad de practicantes.

En el 2007, surgió la segunda reforma curricular en el plan de estudios del Programa; la Práctica Docente toma un nuevo rumbo, puesto que ahora el estudiante tiene la responsabilidad de cursar al menos dos semestres de práctica, una en el semestre octavo y otra en el semestre noveno, cumpliendo con la situación académica establecida anteriormente en el Programa y no realizándose sólo por motivación estudiantil.

Es así que la Universidad genera mejores expectativas de práctica, con espacios para orientar a los estudiantes, surgiendo nuevas estrategias de evaluación que giran en torno a la reflexión pedagógica, planeación de clases, seguimiento y control evaluativo, así como nuevas formas de llevar evidencias que den muestra del compromiso estudiantil en su práctica, todo con el fin de motivar a que el estudiante participe en más procesos institucionales, generando ideas propias que abran las puertas para plantear proyectos extracurriculares por iniciativa del practicante.

Para el año 2010, con la tercera reforma al plan de estudios y con la vinculación de docentes tiempo completo al Programa, la Práctica Docente tuvo grandes transformaciones para generar a los estudiantes una mejor formación en varios ámbitos, permitiendo que haya una aproximación al ejercicio docente desde semestres inferiores con labores de observación y ayudantía.

Así mismo los estudiantes se encuentran motivados para iniciar su práctica desde la etapa de planeación, más adelante para tener un mejor seguimiento y asesoría se dividen dos grupos de practicantes que conllevan a un mejor control desde la Universidad. A partir de este momento se generan estrategias de reflexión pedagógica escrita que se convierten en puntos de partida en las asesorías de las clases presenciales, haciendo que los estudiantes de acuerdo a las necesidades de su entorno educativo, consulten, indaguen y vayan más allá de la asesoría, planteando socializaciones y exposiciones de temas que abordan la labor de Práctica Docente. También son los encargados de proponer un proyecto extracurricular que ayude a solucionar una necesidad educativa en la institución de práctica.

Esto es necesario para que los estudiantes se apropien de su proceso de Práctica Docente y puedan llegar a cumplir con los propósitos de todo el año escolar, alcanzando su satisfacción docente, que se evidencia con el seguimiento personalizado, a través de entrevistas y auditorias, donde todos los cambios realizados se reglamentan en la Práctica Pedagógica del Programa, integrando la Práctica Docente.

En el transcurso de cinco años hubo grandes logros, mejorando la apreciación y concientización de los momentos de la Práctica Pedagógica, la vinculación con las Instituciones educativas, la reflexión del quehacer docente, las prácticas en la Universidad y los compromisos del practicante. Estos procesos permitieron al docente en formación, vislumbrar una cantidad de oportunidades para ejercitar competencias como: evaluar, formar, enseñar; además de competencias comunicativas, verbales, escritas y lectoras, todo con el objeto de que los estudiantes participen activamente de su propia formación profesional a la vez que se abran puertas para la formulación de proyectos e investigación.

Además, en este tiempo surgió la propuesta de la revista Universitaria de Informática (RUNIN), creada por los estudiantes de Práctica Docente del año 2015 con orientación de su profesor. Esta revista es una publicación digital, con el objetivo de dar a conocer las reflexiones y experiencias de aula que surgen en torno a la práctica pedagógica desde el quehacer del área de Tecnología e Informática. Está dirigida a todo estudiante de pregrado y cualquier profesional de la educación que quiera difundir sus experiencias en este ámbito.

Otros aspectos importantes del año 2015 fueron que debido a las exigencias legales nacionales, se buscaba proteger a sus estudiantes de práctica con la afiliación a riesgos laborales y el Programa entra por obligación al proceso de acreditación de alta calidad, siendo una ardua labor que se trabajó con la participación de la comunidad educativa.

Por motivo de la acreditación de alta calidad, el Programa se ve en la obligación de hacer su cuarta reforma curricular, que gracias al aporte de directivos, profesores, administrativos y estudiantes, este extenso y riguroso proceso se realizó en muy poco tiempo; obteniendo algunos cambios, que surgen mediante la creación de un centro administrador universitario de Práctica Pedagógica, encargado de los convenios interinstitucionales, la presentación de practicantes, la gestión de pago

de ARL, la consolidación de una base de datos central de practicantes, el cierre y paz y salvo de práctica, entre otros cambios importantes que benefician situaciones pedagógicas en la Universidad y en las instituciones educativas.

A partir de este momento surge la necesidad de contemplar la creación de un nuevo Acuerdo, el 127 de 2016, que establece todos los lineamientos de la Práctica Pedagógica de la Universidad de Nariño, y por tanto influye directamente en la Práctica Docente, derogando el Acuerdo de 1993.

Hoy en día la Práctica Docente ha alcanzado grandes cambios significativos que mejoran los procesos de formación de los futuros profesionales de la educación en Informática. Es por eso que para ser un gran profesor tienes que recorrer un largo sendero de dificultades, pero también de muchísimos avances positivos colmados de satisfacciones. Detente y piensa por un momento en las experiencias representativas que has adquirido a lo largo de tu vida, aseméjalas con las vivencias que adquiere un docente en formación, así te darás cuenta que en este largo sendero vas ir poco a poco mejorando las debilidades y manteniendo las fortalezas, que te ayudarán al crecimiento personal y profesional.

Si estás dispuesto a experimentar un cambio que te llevara a vivir diferentes aventuras y grandes emociones que jamás podrías llegar a imaginar, lo esencial es que la magia de un docente se encuentra en ti. Siento que ya estás preparado para empezar tu propia aventura. Ahora si es el momento de que conozcas los retos que se deben asumir en la Práctica Docente:

- Los valiosos aportes de los asesores en sus diferentes épocas
- Compromisos adquiridos durante la experiencia pedagógica
- Dejando huellas inspiradas en las reflexiones pedagógicas
- Los maravillosos aportes de la pedagogía en la educación
- Más allá de la labor docente

Este ha sido, a grandes rasgos, el camino recorrido en la Práctica Docente del Programa de Licenciatura en Informática, ahora en un proceso más grande llamado Práctica Pedagógica, que a la vez se incorpora en la Práctica Educativa. El camino sigue y nuevas estrategias didácticas,

nuevas exigencias, así como otras formas de desarrollo de la práctica continúan naciendo, con la intención de mejorar día a día la formación de profesionales de la educación en Informática. Aunque mantener la calidad educativa solo depende de ti.

Historia 2: Los desafíos que han afrontado los asesores en sus diferentes épocas

La asesoría de la Práctica Docente es un proceso minucioso, paso a paso, en el que participaron diferentes personas con aportes valiosos. Desde sus inicios ha existido la preocupación constante en cada docente que ha tenido en sus manos la gran labor de asesorar a los futuros profesionales de la educación, lo cierto es que cada vez tienen que asumir los desafíos que se presentan en el entorno social.

Lo que ocurre durante la mayor parte del tiempo es que el asesor universitario tiene a su cargo una gran cantidad de estudiantes, no es nada extraño, esto ha sucedido siempre. Es más las vivencias iniciales de la primera generación de Licenciados en Informática cuentan que en un principio cuando se realizó la Práctica Docente, había una sola persona encargada del acompañamiento de todos los programas de educación de la Universidad de Nariño.

Imagínate que en esa época había muchos licenciados que tenían que cursar su práctica, el contacto directo con la asesora se hacía muy difícil debido a sus muchas ocupaciones relacionadas con el centro de estudios pedagógicos, tanto así que era necesario sacar una cita con anticipación, donde los practicantes iban y le comentaban sobre los diferentes problemas y dudas que estaban afrontando en ese momento, para que ella a través de su experiencia les brinde algunos consejos y recomendaciones.

En realidad, los practicantes que vivieron esta experiencia con la profesora Rufina Arias, cuentan que era una persona genial, que se caracterizaba por tener un carisma para llegar a los practicantes, ofreciendo sus sabias orientaciones en pedagogía, dejando a un lado los procesos administrativos que exigen tanto papeleo, más aún era flexible con el practicante para que por su propia cuenta se pueda llegar a adaptar a cualquier situación educativa.

Era sorprendente cuando la asesora de la universidad, lograba disponer de tiempo para llegar de manera inesperada a visitar a algunos practicantes en las instituciones educativas. Al notar la presencia de la profesora Rufina, en ellos se desencadenaba incertidumbre, ansiedad y temor, por no saber con certeza cuál era el motivo de su visita, lo que pudieron vivenciar era una charla amena con ellos y el profesor titular. En esencia lo que se buscaba era que las Instituciones se dieran cuenta que la Universidad de Nariño estaba pendiente de sus practicantes.

Después de algunos años, la responsabilidad de la Práctica Docente deja de estar a cargo del centro de estudios pedagógicos, pasando la asesoría a un coordinador de práctica del Programa de Licenciatura en Informática, donde el profesor miró la necesidad de hacer varios cambios significativos que traten con más formalidad este asunto, se pensó en muchas cosas por hacer hasta que surgió la idea de organizar las evidencias de la práctica en una carpeta.

Lo que está sucediendo en esta nueva experiencia, refleja ciertas situaciones que afrontó el asesor en algún momento de su vida cuando fue practicante, eso lo llevo a pensar en varias ideas para mejorar el quehacer docente, llegando a plantearse un interrogante ¿Cómo fortalecer los procesos de Práctica Docente? Esto ayudó mucho en la medida que estableció una comunicación más cercana con los practicantes y el docente titular de la institución educativa, creando una idea tan original que permitió a los practicantes tener espacios en clase, donde ellos pudieran expresar sus dudas y conflictos generados en su entorno escolar.

Nuevas oportunidades surgieron para los practicantes en este proceso, así que cuando empiezas en una profesión tan exigente como la de enseñar, no cabe duda de que cualquier ayuda es poca y todos los consejos que se puedan obtener siempre son de gran beneficio. Esto permitió que los practicantes sintieran seguridad al saber que no estaban solos, por eso desde el preciso momento que iniciaron este proceso, recibieron orientaciones, advertencias y recomendaciones, con un continuo acompañamiento; pero todavía queda mucho trabajo por hacer.

Surgieron nuevas situaciones que hicieron que el profesor Luis Páez deje la asesoría de la Práctica Docente, encargando esta enorme responsabilidad a un nuevo asesor. La realidad es que el docente era también de las primeras generaciones que vivencio la práctica en el Programa de Licenciatura en informática, esto le permitió involucrarse más fácilmente a este nuevo proceso, que lo llevó en

un principio a revisar el arduo trabajo realizado, al mismo tiempo que iba conociendo lo que ya se había hecho, pasaban en su mente brillantes ideas que se podían llevar a cabo.

Compromiso, dedicación, esfuerzo y problemas fueron los desafíos de esta época, que exigían transformar la realidad de la práctica, por eso después de semanas tras semanas de trabajo el asesor miró la necesidad de hacer cambios, pensando en mejorar, no cambiar por el simple afán de hacer algo distinto. Este proceso creativo le permitió solucionar situaciones educativas y problemas de los estudiantes que surgieron durante su Práctica Docente, dando lugar a una práctica innovadora que se apoya de las TIC.

Para muchos practicantes fue un gran alivio saber que desde la formación inicial, se destinó un tiempo dedicado a realizar una preparación previa a la Práctica Docente, esta vez se proponía diferentes actividades lúdicas que daban la oportunidad a los practicantes para que vivenciaran la posición de un docente en el manejo de una clase, esto fue de gran ayuda para que los practicantes se familiaricen de forma directa con la realidad pedagógica a la que se tienen que enfrentar día a día en su entorno escolar.

Poco a poco los docentes en formación se van dando cuenta que la labor pedagógica no solo es estar de pie frente a un grupo de estudiantes, va más allá, es entregarlo todo. Porque las personas que vivieron la práctica cuentan en sus historias los problemas que se les llegaron a presentar. Algunos dicen que es algo extraño estar desde otro punto, porque la gran mayoría del tiempo somos estudiantes en el colegio y en la universidad. Es por eso que cuando se llega frente al grupo se hace difícil ejercer autoridad, sucediendo en muchas ocasiones que el profesor es muy joven comparado con los estudiantes.

Otra situación que se llegó a presentar fue el cambio de la vida universitaria a la realidad de la institución educativa, los espacios eran diferentes pero los docentes en formación tienen la capacidad de aprender siempre y esa situación les tocó a muchos, manejar el miedo de hablar en público, moderar el lenguaje y bajarles el nivel a los contenidos. Porque las primeras experiencias pedagógicas, se daban en la universidad cuando se hacían ejercicios de experimentarse como docente, teniendo mayor facilidad de tratar con personas que estén al mismo nivel.

Estas y otras situaciones que se llegan a presentar en el proceso educativo, permiten generar temas que necesitan ser profundizados con el apoyo de autores reconocidos, el asesor motiva a la investigación de estas problemáticas para que sean socializadas con los compañeros en las clases de la universidad. El planteamiento de este tema no es tan fácil como parece, porque como es un criterio de evaluación en la materia de Práctica Docente, se exige que los temas propuestos generen un espacio de debate y participación con las experiencias propias de cada practicante adquiridas en las instituciones educativas, que propicien en los educandos aprendizajes realmente significativos.

Cuando los practicantes tenían aceptado su tema de socialización, planeaban una clase dirigida a los compañeros de la universidad; esto generó más compromiso, dedicación y esfuerzo, porque iban a mostrar su profesionalismo. Siempre sucede esto cuando nos vemos enfrentados a este tipo de situaciones, nos invaden los nervios, las dudas e incertidumbre, conociendo que con este ejercicio iban a identificar las debilidades y fortalezas en la docencia. Es por eso que exigía una minuciosa preparación con el uso de la tecnología, que permita lograr una clase motivante que integre a los compañeros del curso. Lo valioso de esta oportunidad es que deja una gran enseñanza al estudiante que socializa el tema y para los compañeros que aprovechan las recomendaciones, consejos, estrategias y técnicas aplicables a la labor docente.

Durante todo este proceso formativo el asesor Jorge Luis Ramos se caracteriza por ser un docente destacado por su trabajo, que amerita ser reconocido por el éxito que ha tenido en el campo laboral de la pedagogía, la disposición para estar en continuo mejoramiento acorde a los avances tecnológicos de la sociedad actual; lo cual lo convierte en un excelente guía de los practicantes y aprovecha cada dificultad para convertirla en una oportunidad de aprendizaje. Las asesorías se realizan de manera continua en las clases de la universidad y hay atención a estudiantes en espacios extra clase, mostrando su interés y preocupación para que los futuros profesionales de la educación engrandezcan su labor.

Ahora estarás pensando ¿Quién más asesoró la Práctica Docente? En este proceso de acompañamiento también interviene el profesor titular de la institución educativa. Es así que las primeras generaciones de practicantes cuentan que algunas veces los profesores titulares no

estaban presentes en el proceso de enseñanza, llegando a recibir consejos generales para el manejo de una clase, dando total autonomía en el desarrollo de la asignatura de tecnología e informática.

Desde estos tiempos se utilizaba un formato de evaluación sencillo para valorar al practicante acerca de, el cumplimiento, el manejo de clases, responsabilidad, cosas por el estilo, pero no pasaba de 5 ítems; este era diligenciado por el profesor titular de la institución educativa; el problema era que al no estar presente en la mayoría de clases, asignaba una calificación que no correspondía al desempeño, causando inconformismo y desilusión en el docente en formación.

A medida que van pasando nuevas generaciones de practicantes, hay mayor exigencia por parte de la universidad, solicitando que los profesores titulares permanezcan todo el tiempo posible en las clases que desarrolla el practicante, es así como se brinda mejores oportunidades de acompañamiento pedagógico al docente en formación.

En las experiencias de hoy en día se manifiesta más acompañamiento por parte de los profesores titulares, donde los practicantes aprenden mucho en cuestiones de motivación, algunos expresan que da resultado al inicio de la clase contar anécdotas relacionadas con el tema. También algo muy complicado para la mayoría de los practicantes era el manejo de grupo, donde la disciplina se sale de las manos, pero se puede controlar con técnicas acordes a la edad de los estudiantes; para estas situaciones educativas y otras que se pueden llegar a presentar es necesario contar con el apoyo de buenos profesores que siempre buscan formas nuevas e innovadoras con sus estudiantes para un ambiente de aprendizaje divertido y seguro.

Por otro lado, algunos profesores titulares dejan solos a los practicantes en las clases, esto se torna algo difícil para ellos llegando a sentirse desorientados en algún momento de sus primeras vivencias pedagógicas debido a la falta de experiencia para manejar un grupo de estudiantes. Esta dificultad se hace más notoria en contextos que tienen muchos problemas sociales, como el consumo de drogas, las peleas entre estudiantes, manejo de armas blancas, bullying, entre otros. A veces los practicantes no saben cómo actuar en estas situaciones determinadas y otras, es así que ellos se miran en la necesidad de profundizar en estos temas para solventar las necesidades educativas de su entorno.

Como te puedes dar cuenta muchos cambios significativos han sucedido a través del tiempo, gracias a la contribución de nuestros asesores que han aportado con sus conocimientos desde su propia experiencia pedagógica. Esta apreciada labor de asesorar aún sigue creciendo de manera conjunta, rompiendo las barreras de conocimiento y dando la oportunidad de que los practicantes puedan vivir plenamente la vida institucional. Porque no cabe duda que la práctica hace al maestro.

Historia 3: Compromisos adquiridos durante la experiencia pedagógica

El sentido de responsabilidad de la Práctica Docente se ha considerado durante todas las generaciones de practicantes, pero a medida que pasa el tiempo el practicante ha ido adquiriendo más compromisos según las exigencias educativas que se requieren en cada época. Es cierto que los primeros practicantes abrieron paso a futuras generaciones de Licenciados en Informática.

Después de haber cursado varios semestres, el estudiante ha cumplido con todos los requisitos del plan de estudios, teniendo la formación pedagógica necesaria para comenzar una nueva etapa, que le permite enfrentarse al momento tan esperado por muchos que es la Práctica Docente. En las primeras generaciones de practicantes directamente matriculaban la asignatura de Práctica Docente como una asignatura más, después se dirigían a la oficina del centro de estudios pedagógicos con una propuesta de institución educativa, algunos escogieron la institución de acuerdo al lugar donde vivían o teniendo en cuenta sus preferencias; otros estudiantes que no sabían dónde realizar su práctica, solicitaban a la asesora de esa época que les asigne institución.

Para formalizar la Práctica Docente era necesario que el practicante lleve a las directivas de la institución un oficio de la universidad, en este proceso se les asignaba los grados escolares que estaban a cargo de un profesor titular que oriento con algunas recomendaciones para que construyan su propia planeación. El compromiso del practicante era brindar el área de Tecnología e Informática que para la época era muy poco conocida, dando total autonomía al practicante de desarrollar su clase, incluso en algunas instituciones que ofrecían bachillerato técnico les daban la responsabilidad de proponer asignaturas con énfasis en sistemas, para ellos no fue complicado porque organizaron sus clases con base a los materiales educativos que les ofrecía la universidad.

Después de todo este proceso, el inicio de un nuevo año escolar representa un reto de enorme importancia en su formación educativa, pues genera una serie de tensiones, expectativas, temores e inseguridades. Por eso con días de anterioridad se dedica a preparar su primer día de clases, buscando diferentes actividades de presentación, que pueden ser dinámicas, juegos, entre otras estrategias que funcionan en el salón de clases. La verdadera aventura empieza al encontrarse en frente del grupo de estudiantes, es algo emocionante saber que te estás probando como docente, así mismo la sensación de nervios invaden al practicante, pero al momento de empezar y darse cuenta que los estudiantes le creen que es profesor, inmediatamente cambian las cosas, teniendo la confianza que todo saldrá bien.

Al ir pasando el tiempo los practicantes continúan con sus clases, siguiendo con los temas programados al inicio del año escolar, la preocupación de la mayoría era hacer clases motivantes, pero al contar con pocos recursos en las instituciones, se miraban en la necesidad de utilizar algunos recursos que tenían disponibles en la universidad. Las experiencias de ellos cuentan que hicieron prácticas innovadoras acorde a los avances tecnológicos de la época. Una de las prácticas que realizaron en 1997 fue realizar una videoconferencia ¡imagínate lo que esto implicaba! era transmitir una señal a través de internet con una línea telefónica, donde la calidad de audio y video no fueron las mejores, pero se logró explicar hacia donde iban las telecomunicaciones. Otra experiencia representativa fue permitir que los estudiantes manipulen partes de computadores y conozcan su funcionamiento, despertando su interés y curiosidad por conocer más acerca de esta nueva tecnología que tenían a su alcance, el propósito era que los estudiantes tuvieron un acercamiento a este mundo informático.

Para alcanzar satisfactoriamente la Práctica Docente se tenían que cumplir con los compromisos que proponía la institución educativa, esto se evaluaba en un formato que enviaba la universidad; de igual manera otras exigencias académicas que se debía desempeñar eran muy mínimas. En estos inicios la Práctica Docente tenía una duración de un semestre, asistiendo durante este tiempo a la institución, pero algunos practicantes por iniciativa propia se quedaban todo el año escolar.

A lo largo de la formación existieron cambios significativos, que surgieron con la llegada de un nuevo asesor del Programa de Licenciatura en Informática, transformando los compromisos de la educación de esta época, para que cumplan con algunas de las labores de un excelente profesional

de la educación. Inicialmente se dio una orientación previa antes de comenzar semestre, esto fue muy beneficioso para los practicantes ya que recibieron consejos desde la experiencia educativa de su asesor que pueden responder de manera más efectiva a las necesidades de los estudiantes. También se consideró necesario explicar los trámites que se deben seguir para formalizar la Práctica Docente, algunos ya tenían preferencias de la institución donde iban a desempeñarse como practicantes, otros estaban a la expectativa de que el asesor les asigne institución educativa.

Los trámites de la formalización de Práctica Docente se fueron organizando de una mejor manera, en esta oportunidad el asesor era el que emitía una carta de presentación, para autorizar su desarrollo. La mayor responsabilidad recaía sobre las manos del practicante porque era el encargado de hacer las gestiones necesarias para recibir un oficio de aceptación y como era de esperar con los grados escolares y la intensidad horaria determinada, este oficio era entregado al asesor, permitiéndole llevar un mejor control.

La experiencia del primer día de clases sigue siendo común para todos los docentes en formación, surgiendo en un principio una sensación de nerviosismo e incertidumbre al enfrentarse a una nueva realidad educativa. La diferencia de las anteriores generaciones de practicantes es que en este tiempo se estaba empezando a incorporar la tecnología en los entornos escolares, es así que el docente en formación ya tenía a su disposición algunos recursos audiovisuales.

La era de la tecnología ha traído grandes cambios en la educación representando un reto tanto para estudiantes y docentes, dado que tienen al alcance de sus manos dispositivos tecnológicos que están en sus primeros inicios para transformar un salón de clases en fuente de aprendizaje y desarrollo; estos avances comprometen a los docentes en formación para buscar estrategias acordes a las necesidades educativas, aún más si eres Licenciado en Informática te caracterizas por innovar los ambientes de aprendizaje.

Lo estupendo se encuentra en el proceso creativo que desafía a los docentes en formación para buscar varias alternativas que hacen parte de la innovación y creatividad en el aula de clases. Un claro ejemplo de esta situación se vivió en una institución educativa que se trabajó con multigrados teniendo una gran responsabilidad para desarrollar estrategias apoyadas en la tecnología acordes a cada uno de los grados escolares de primaria, donde la planeación era la misma con diferentes

actividades que motiven a los estudiantes en el manejo del computador; esto fue satisfactorio porque ayudó a que se profundice en técnicas y métodos de enseñanza que no se había visto durante la carrera.

Durante este transitar alrededor de la labor docente en las instituciones educativas se hacía necesario complementarse con el espacio académico de clases destinado a explicar algunos temas pedagógicos que surgen de las situaciones educativas que son comunes en el ámbito escolar, permitiendo a los estudiantes contar sus propias vivencias y conocer las de sus compañeros, para tener las recomendaciones oportunas del profesor y saber a dónde se quiere llegar, estableciendo los caminos para hacerlo y compartir las aventuras del viaje.

Claro está que había criterios evaluativos que proponía el asesor y los estudiantes durante su Práctica Docente estaban obligados a cumplir para aprobar su asignatura. Historias contadas por los practicantes que vivieron esta experiencia narran que toda la documentación con respecto a planeación, los documentos institucionales, las calificaciones de estudiantes, los formatos de evaluación, entre otras evidencias se organizaban en una carpeta para dar más formalidad.

Grandes satisfacciones sintieron los practicantes al aportar con su granito de arena en la solución de una problemática escolar acorde a las posibilidades que tenían a su alcance y oportunidades de la comunidad educativa, siendo un criterio más de evaluación que proponía plantear por escrito una actividad extra clase que posteriormente con el visto bueno del asesor se llevaba a cabo.

Hubo diferentes actividades extra clase en que participaron los docentes en formación. Una experiencia narrada por practicantes cuenta que a un curso les gustaba mucho la gimnasia específicamente la parte de porrismo, mirando esa motivación se aprovechó el espacio para organizar un encuentro, se empezó convocando a varias instituciones para buscar a las personas que quieran ir y muestren sus prácticas de todo ese tiempo, al final del evento hubo una premiación. Esta y otras actividades extra clase les permite a los practicantes tener un acercamiento con diferentes miembros de la comunidad educativa y asemejándolo más a las responsabilidades de su vida profesional.

Pero esto no acaba aquí ¿Quién dijo que esta profesión era fácil?...surgieron otros cambios más evidentes con los compromisos que se debían cumplir en el proceso de Práctica Docente, esto se debió a que pasó la responsabilidad a otro asesor, el cual antes de ejercer su labor revisó todo lo que se venía haciendo, planteando nuevos retos para los practicantes en cuanto a metodologías, estrategias innovadoras y dinámicas, alcanzando una excelente formación académica para el futuro profesional de la educación.

El impacto en la experiencia docente de esta época empieza a tomar nuevos rumbos que le permiten al practicante vivenciar la satisfacción de un compromiso formal de su Práctica Docente en el momento de recibir una espectacular noticia con gran alegría y satisfacción al saber que asistirá a una citación donde conocerá más a fondo los procesos necesarios que realizará para dar comienzo a este momento crucial de su formación pedagógica.

Llega el esperado momento de asistir al llamado del asesor, donde surge entusiasmo e intriga en los practicantes haciendo diferentes comentarios sobre ¿cómo puede ser esta nueva experiencia pedagógica? Algunos cuentan que cada vez las exigencias académicas van aumentando, por eso se desencadenan emociones de miedo y preocupación al saber que tienen en sus manos una gran responsabilidad que se va a reflejar en la labor docente desempeñada en la institución educativa.

El asesor da inicio a esta jornada con orientaciones valiosas generales relacionadas a experiencias vividas por los practicantes que se pueden tomar para la presentación formal en las instituciones educativas, para después explicar los tramites que se van a realizar en el proceso de formalizar la Práctica Docente, esta vez hay mejores oportunidades porque existen convenios oficiales con la universidad, esto facilitó mucho las cosas porque los docentes en formación tienen abiertas las puertas en varias instituciones.

Algo sorprendente para todos fue el momento de asignación de instituciones educativas, lo que algunos no esperaban es que de acuerdo al promedio acumulado se podía seleccionar la institución de su preferencia. Como es de imaginar los promedios más altos tuvieron el privilegio de escoger el sitio que ellos deseaban, a los demás les tocó las opciones que iban quedando, terminando esta jornada todos tenían lugar para ejercer su función docente, teniendo la responsabilidad de entregar

la carta de presentación según las indicaciones dadas por el asesor para legalizar la institución de práctica pedagógica.

Los practicantes tuvieron un buen recibimiento en las diferentes instituciones educativas como se ha venido haciendo siempre por parte de los directivos que eran los encargados de asignar algunos cursos para llevar a cabo la labor docente, pero esta vez se daba la oportunidad de tener una experiencia docente en un tiempo más prolongado con una duración mínima de 4 horas semanales y máxima de 6 horas, como lo estipula el reglamento de práctica pedagógica. Después de este proceso, cada estudiante ya se encontraba vinculado como practicante en la institución.

Hemos recorrido hasta este momento diferentes pasos que llevan iniciar la práctica, aún falta mucho más por vivir en esta maravillosa experiencia como docente en formación. En vez de enfrentarse directamente a la experiencia pedagógica, el asesor de la universidad propone jornadas de inducción que le permiten tener una preparación previa antes de la labor docente en las instituciones educativas. Esto te puede sonar un poco exagerado y te puedes llegar a preguntar ¿será para tanto? Las personas que ya han vivido esta bonita experiencia cuentan que la inducción es un tiempo muy importante porque a través de actividades lúdicas poco a poco se va tratando de perder el miedo de enfrentarse a un público, conocer sus debilidades y fortalezas, además se brindan consejos muy oportunos para la labor docente. Pero como todo lo bueno tiene que acabar, en la última sesión el profesor deseó a todos muchos éxitos, ofreciendo su apoyo incondicional en este largo camino que queda por vivir.

¿Qué viene ahora? Un nuevo proceso institucional que antes los practicantes no tenían la oportunidad de vivenciarlo, pero en esta nueva experiencia se vive la vida institucional plenamente teniendo más acceso a la institución educativa como si fuera un docente más que participa desde la planeación, se entera de reuniones, jornadas pedagógicas y el desarrollo de proyectos institucionales; consiguiendo que el practicante haga parte del colectivo de profesores, aunque no todos los colegios lo reciben al practicante de esa manera.

Según experiencias vividas se conoce que en algunas instituciones no le dan el grado de importancia que requiere la planeación educativa, para que tú mires la necesidad y te cuestiones, piensa en lo siguiente: ¿Qué tan necesaria es la planeación educativa? ¿Realmente es necesaria?,

entre otras preguntas que uno se pueda hacer. Las respuestas de estos interrogantes las iras viviendo a medida que pasa el año escolar.

Experiencias exitosas han surgido alrededor de la planeación institucional del área de Tecnología e Informática con la colaboración de los docentes en formación, al aportar ideas innovadoras que fueron bien recibidas para construir objetivos, contenidos y proyectos que hacen parte del nuevo plan de estudios. Algunos practicantes cuentan que los profesores quedaron fascinados al darse cuenta que los Licenciados en informática tienen la capacidad de proponer soluciones pedagógicas que permiten mejorar sus clases.

Como es de esperar después de todo este proceso vienen situaciones inevitables, que convierten un primer día de clases lleno de grandes desafíos. En esta experiencia los nervios disminuyen porque el practicante se ha enfrentado a un grupo de estudiantes en su proceso de inducción, contando también con la oportunidad de tener un acercamiento a la institución educativa desde procesos de planeación, que le generan más confianza.

Con el pasar de los días cada practicante continuaba con su labor docente, tratando de transformar sus prácticas pedagógicas en una verdadera innovación educativa a través de las TIC, que respondan a las necesidades de los estudiantes de hoy en día que han crecido con la tecnología y les llama mucho la atención de la era digital. Experiencias vividas cuentan que se trató de innovar las clases utilizando los recursos tecnológicos de las instituciones educativas. Una situación muy significativa para los estudiantes fue realizar una evaluación diferente a la tradicional, esta vez se hizo con una herramienta de autor que permitía la participación de todos los estudiantes del curso, les gustó mucho esa clase porque ellos podían participar y competir entre ellos mismos además que podían utilizar el computador para resolver preguntas, mostrando interés por participar y continuar con los contenidos, hubo momentos de euforia en que los estudiantes gritaban por sus resultados obtenidos, logrando que la evaluación no se convierta en un sacrificio sino en algo muy divertido.

Lo que está ocurriendo es una experiencia común para los docentes en formación porque de alguna manera todos consiguieron innovar las clases, llegando a cumplir con las expectativas de los estudiantes, al mismo tiempo le permiten proyectarse a sí mismo como un profesional que inspira

respeto, responsabilidad y da ejemplo con buenas prácticas educativas que demuestran su profesionalismo.

A la vez que cumples con los compromisos de la institución educativa, también tienes la responsabilidad de cumplir con los criterios de evaluación de la asignatura de Práctica Docente, que trata aspectos como: participación en jornadas de planeación e inducción, asistencia puntual a clases, socialización de temáticas que surgen en torno a la práctica, portafolio, visitas que hace el docente a las instituciones educativas, proyecto extracurricular, reflexión desde la práctica con la creación de documentos escritos, formato de evaluación diligenciado por el asesor de la institución educativa. Al finalizar la práctica se hace una auditoria personal para evaluar todo lo realizado durante la Práctica Docente y conocer las experiencias obtenidas por los practicantes. El asesor en su constantemente búsqueda por mejorar la calidad educativa plantea el interrogante ¿Qué le aportarías a la Práctica Docente? Recuerda que tú puedes contribuir con buenas ideas que aporten a los futuros profesionales de la educación.

Hasta que tú no lo vives y no lo haces no lo vas a aprender. La realidad de todo es que uno aprende a ser docente con el tiempo y con las experiencias que le propongan las personas.

Historia 4: Dejando huellas inspiradas en las reflexiones pedagógicas

Un momento de inspiración te hace recordar las vivencias como estudiante que pasaste en tu formación académica. Imagínate años atrás cuando conociste a tus profesores, algunos causaron un impacto en ti, eso te lleva a recordar que cada profesor tiene su esencia que lo hacen único y especial en su salón de clases, lo más representativo para ti es el profesor que supo llegar a tocar tu corazón con sus palabras de aliento y construir sueños e ilusiones que hoy te tienen aquí.

El anhelo de cada docente siempre ha sido dejar huella en sus estudiantes, pero lograr este propósito no es nada fácil, para llegar a ello se requiere entrega total de la profesión docente que le permita vivir la aventura de una montaña rusa con subidas y bajadas, es muy similar a lo que sucede en la realidad educativa, habrá buenos y malos momentos que te permiten pensar cómo hacer cada día mejor tu labor docente, llevarlo a la reflexión es otra historia.

Cuando te dedicas a preparar tu clase piensas en la manera cómo se va a llevar a cabo, después vivencias con tus estudiantes esta experiencia educativa, mirando situaciones escolares que pueden realizarse de mejor manera, al finalizar tu jornada tomas notas mentales sobre ello. Es lo que ocurre durante la mayor parte del tiempo antes, durante y después de clase. Era una forma de reflexionar de los primeros Licenciados en Informática, nada más.

Algo maravilloso sucedió con algunos practicantes que tuvieron la iniciativa personal de llevar un diario docente en el que se plasmaba todo lo que sentían, con las experiencias más representativas para cada uno. Esto llegó a convertirse en algo tan significativo para muchos porque ellos mismos son los protagonistas de estas historias que hacen parte de sus inolvidables recuerdos de Práctica Docente.

Una situación con la que muchos se sienten identificados es que solo hacen las cosas cuando hay una exigencia académica que representa una nota evaluativa, convirtiéndose en un estímulo positivo que impulsa a realizar la labor docente de mejor manera, aunque esto no debería ser así, el mayor propósito es el privilegio que tenemos en nuestras manos de formar ciudadanos del futuro.

Con todo el proceso que se venía realizando desde años atrás dio paso a la maravillosa idea de realizar prácticas pedagógicas reflexivas que gracias a un asesor comprometido y dedicado con su profesión docente se hizo realidad. El impulso para emprender esta idea se dio por los compromisos que se cumplían en la asignatura de Práctica Docente contando las vivencias educativas a manera de reflexión con la creación de documentos escritos.

Cuando los docentes en formación tenían que escribir, se inspiraban en todas las vivencias que suceden en el día a día escolar que con un proceso minucioso se pueden plasmar en la creación de historias basadas en su propia realidad educativa. Estas vivencias son fruto de reflexión de los estudiantes en su Práctica Docente, que demuestran su profesionalismo.

Para que las reflexiones pedagógicas sean consolidadas al interior del Programa se promueven espacios tecnológicos que permiten un conocimiento colectivo a través de la participación de aportes escritos. Inicialmente las vivencias de la Práctica Docente se relatan en un blog con unas condiciones específicas, esto se convierte en un reto para el practicante tanto así que lo mantuvo

despierto por las noches; le causó sufrimiento cuando sus escritos no eran aceptados, después de tantos intentos negados por fin lo iba logrando proporcionándole grandes satisfacciones ¡Claro que esto no se hace de la noche a la mañana!

Una brillante idea gestada por los estudiantes y su asesor de práctica transformo la riqueza de vivir la docencia de forma colaborativa mediante la implementación de una revista universitaria del Programa de Licenciatura en Informática (RUNIN), esta vez además de los estudiantes se extiende la oportunidad de participar a los profesionales de la educación, creando artículos cortos con su propia esencia, para dar a conocer las reflexiones y experiencias de aula que se generan en el área de Tecnología e informática. Este proceso no fue nada fácil porque para poder publicar sus artículos tenían que cumplir con muchas exigencias, tiempo, paciencia, esfuerzo y compromiso que forman parte del proceso de escritura. ¿Estás dispuesto a afrontar este compromiso?

Un docente que no reflexione de lo que hace seguirá cometiendo los mismos errores en cuanto a metas, modelos del ser humano, metodologías, conocimientos, saberes estrategias de evaluación; sino reflexiona en torno a ello no podrá crecer como docente. El hecho de reflexionar acerca de la realidad educativa es muy importante para convertirse en guía, mediador y profesional idóneo de la educación.

Historia 5: Los maravillosos aportes de la pedagogía en la educación

¿Qué son las teorías del aprendizaje?... La educación es algo esencial en la vida del ser humano. Constantemente nos encontramos en un largo proceso de aprendizaje desde nuestra infancia, donde todos compartimos día a día nuevas experiencias con los demás, manifestando también nuestro deseo de formarnos en algún establecimiento educativo y únicamente terminara este proceso en el momento que tú dejes de existir.

¿Cómo se adquieren nuevos conocimientos? ¿Qué es el aprendizaje? ¿Cómo aprende el cerebro? Todos lo sabemos, pero si lo queremos definir surgen dudas, esto se debe a que es un concepto difícil de concretar, que puede ser explicado de diferentes formas. Desde mucho tiempo atrás han existido explicaciones que han dado lugar a las teorías del aprendizaje, muy utilizadas por los docentes para el desarrollo satisfactorio de sus clases.

Todo en la vida es aprendizaje. Por eso se hace necesario reconocer los maravillosos aportes a la educación sobresaliendo el conductismo, constructivismo, cognitivismo, aprendizaje significativo, aprendizaje basado en problemas... Todos tienen un objetivo común; comprender el proceso educativo que permite aclarar el aprendizaje con el fin de facilitar nuestra vida cotidiana. ¿Piensa... qué tanto sabes acerca de este tema?

Es así que en el Programa de Licenciatura en Informática ha venido formando al estudiante sobre las áreas de pedagogía e informática, aunque en un comienzo el plan de estudios de estos tiempos estaba centrado en la parte de las matemáticas y era muy poco lo que se brindaba sobre pedagogía, destacando el modelo basado en problemas, ya que las clases las ofrecían los profesores de la Facultad de Educación que no manejaban el área de informática, esto se convertía en una debilidad para los practicantes al no llegar tan bien preparados a la Práctica Docente.

Una vivencia contada por un practicante de esta época mencionaba que desde siempre ha utilizado una metodología muy participativa, dejando a un lado la transmisión de conocimientos, para que a través de ejercicios prácticos se vaya analizando una problemática, puesto que para resolver el problema los estudiantes deben trabajar el tema en cuestión y descubrir sus claves, cumpliendo de esa manera con las experiencias pedagógicas que tenían en su formación académica.

Lo sorprendente de la formación pedagógica es que poco a poco se ha ido avanzando, intentando ofrecer una mejor preparación a los estudiantes, integrando en el plan de estudios asignaturas de educación que giren en torno al área de informática. Esto fue algo muy beneficioso para los practicantes porque contaban con las bases pedagógicas necesarias para enfrentarse a la realidad educativa conociendo el ritmo de aprendizaje de cada uno de los estudiantes.

Todos los practicantes se enfrentan a diferentes ambientes de aprendizaje donde es necesario que desde un principio se conozcan las habilidades de los estudiantes, imagínate un grupo que tienes a cargo, todos se caracterizan por tener diferentes tipos de inteligencias esto los hace ser buenos en determinadas actividades, entonces no todos aprenden de la misma manera; algo fascinante es descubrir los procesos de aprendizaje que te llevan a enfrentarte a retos y temores, porque es algo muy frustrante para un docente cuando los estudiantes no cumplen con lo propuesto durante la

clase, llegando a cometer el error de etiquetar a estudiantes como “malos” solo por no responder a lo tradicional, pero recuerda que un buen docente es el que sabe llegar a sus estudiantes.

Una situación difícil que le sucede a muchos practicantes es que miran en sus estudiantes dificultades de aprendizaje, un ejemplo muy particular que se presenta en las instituciones educativas se da cuando hay problemas en lectoescritura, en este momento recuerdas lo conocimientos adquiridos a lo largo de tu formación y los pones en práctica, proponiendo las soluciones más adecuadas para que el estudiante, con la orientación necesaria cumpla con lo propuesto durante el año escolar. Por eso la misión del docente es brindar oportunidades de aprendizaje con diferentes estrategias didácticas, despertando el gran potencial que hay en cada ser humano.

Un docente sin pedagogía no es docente, porque nosotros como licenciados tenemos que diferenciarnos de un profesor empírico que a partir del conocimiento específico de su área comienza a dar clases. Gracias al conocimiento que tenemos hoy en día en nuestra carrera profesional, podemos tener la certeza de pensar más en la formación humana del estudiante, al estar capacitados para afrontar cualquier desafío que se presente en una comunidad escolar. Porque quien emprende el camino de enseñar nunca deja de aprender.

Historia 6: Más allá de la labor docente

Para vivir plenamente la docencia tienes que tener una enorme pasión por lo que haces, no solamente es cumplir con la planeación del área de Tecnología e informática, impartir clases de los diferentes temas, realizar actividades educativas y evaluar con detenimiento el desempeño realizado por cada estudiante; esta labor va más allá, la gran misión que tiene el docente en sus manos está en trascender en la institución manifestando que es capaz de involucrar la tecnología a las diferentes necesidades escolares, así mismo pueden aportar con sus conocimientos para que se realicen de mejor manera eventos culturales y deportivos que enriquecen la vida académica de los niños y jóvenes.

Experiencias interesantes surgieron, por parte de los docentes en formación, en el momento de integrarse en actividades institucionales, que es algo que de alguna manera nos involucra a todos.

Una historia contada por un practicante menciona que en una ocasión especial vivencio un evento de una izada de bandera y un carnaval, ofreciendo su colaboración para participar con sus conocimientos de fotografía, el desarrollo de estos eventos se llevó a cabo de manera muy satisfactoria y los recuerdos quedaron plasmados en unas bonitas fotografías que mostraron su profesionalismo.

Otra historia contada por un docente en formación fue la participación en eventos deportivos, demostrando su colaboración permanente con la organización de los campeonatos de baloncesto, siendo necesario apoyarse de la tecnología con el fin de elaborar unas planillas más estéticas que manifiesten el profesionalismo del Licenciado en Informática; así mismo se necesitó la participación de un árbitro y no había una persona encargada de realizar esta labor, como el perteneció a la selección de baloncesto de su colegio, no fue difícil asumir esta experiencia que a su vez resulto ser muy divertida por el hecho de haber compartido con sus estudiantes. En las diferentes instituciones educativas se promueve el deporte para que por medio de su práctica se logre aprender sobre valores y normas fundamentales que favorecen una mejor convivencia en la sociedad.

Es por todo esto que vivimos una profesión que por su propia naturaleza, conlleva unas satisfacciones enormes. Como lo expresan los docentes en formación que se caracterizan por ser inspiradores y transmitir todo su entusiasmo en el proceso de continuo acompañamiento de sus estudiantes, dando lugar a cumplir con actividades curriculares y extracurriculares, siendo las ultimas las que no se encuentran establecidas en el plan de área que proponen las instituciones educativas, pero son tan necesarias para estimular las capacidades y habilidades del estudiante, como pueden ser canto, música, danza, arte, entre otras, que aportan al libre desarrollo de la personalidad.

Pero no creas que ya conoces todo hasta este momento... ideas tan originales tenían que surgir por los pensamientos de los docentes en formación para enfrentarse a una nueva experiencia pedagógica que le permite vivenciar un compromiso que asume un excelente profesional de la educación, es ahí donde el asesor con condiciones muy exigentes plantea en la programación temática de la asignatura de Práctica Docente, la formulación y ejecución de un proyecto extracurricular acorde a una necesidad educativa que se presente en el aula de clases o en el entorno

escolar. Pensar en esto no fue nada fácil porque se necesitaba tener la aprobación de las directivas de la institución para que su desarrollo se convierta un éxito total.

El proyecto extracurricular de una practicante fue una experiencia relacionada con en el amor a la naturaleza, algo muy bonito es que los estudiantes tuvieron la oportunidad de realizar una actividad fuera de la institución, visitando el centro ambiental Chimayoy, donde se llevaron a cabo terapias de los pies descalzos, abrazar árboles, caminar por los senderos ecológicos, disfrutar de sus hermosos paisajes, para los que aún no conocen tener la oportunidad de observar la biodiversidad del departamento de Nariño en su atractivo museo; salir de la rutina escolar se convirtió en una vivencia muy agradable para muchos al aprovechar la majestuosidad de este lugar; finalmente se alcanzó el objetivo propuesto de concientizar a los estudiantes sobre la importancia de la naturaleza en la existencia del ser humano.

Otro proyecto extracurricular también estuvo relacionado con una práctica fuera de la institución que era una visita al museo del carnaval ubicado en el centro cultural Pandiaco. Los estudiantes tenían la labor de tomar fotos de la visita, para luego escoger las imágenes más bonitas y con su creatividad e imaginación dar origen a la elaboración de un afiche para el carnaval, que a través de una herramienta informática de diseño gráfico se logró concretar este grandioso proyecto que aporta al patrimonio cultural de nuestra ciudad de Pasto.

Cuando disfrutas lo que haces sientes un gusto tan especial por compartir la docencia, que nace en ti un compromiso para que tus experiencias pedagógicas se encuentren al servicio de los demás; esto repercute para que algunos estudiantes den muestra de su profesionalismo participando con sus proyectos extracurriculares en eventos académicos nacionales e internacionales, siendo fruto del gran trabajo que se realiza en la Práctica Docente.

Construcción de personajes:

Para la construcción de personajes que habitan en el mundo narrativo de la Práctica Docente, se tuvieron en cuenta los siguientes autores:

(Field, 2010) afirma que como punto de partida se debe identificar y definir las cualidades que intervienen en la creación de un personaje, de tal manera que se tienen en cuenta cuatro elementos: la necesidad dramática, el punto de vista, el cambio y la actitud.

- **La necesidad dramática** *“se define como lo que su personaje quiere ganar, adquirir, obtener o lograr en el transcurso de su guion.”*
- **El punto de vista** *“cómo ve el mundo un personaje. Un buen personaje siempre expresará un punto de vista bien definido.”*
- **El cambio** *“¿Experimenta su personaje algún cambio a lo largo del guion? Si es así, ¿cuál es?”*
- **La actitud** *“El conocer la actitud de su personaje le permite darle más profundidad. La actitud de un personaje puede ser positiva o negativa, de superioridad o de inferioridad, crítica o ingenua.”*

Se definió estos elementos que fueron las herramientas necesarias para crear un buen personaje, esto se manifestó en los protagonistas y personajes secundarios; siendo los encargados de cumplir acciones que tienen gran relevancia en las historias, permitiendo despertar en los espectadores diferentes emociones y sentimientos que los van a cautivar. *“La creación de un buen personaje resulta esencial para el éxito de su guion.”*

Por la misma línea, (Galan, 2007) propone fundamentos básicos para la construcción de personajes para medios audiovisuales, determinando el temperamento y caracterización que identifican a un personaje a lo largo de la historia, donde se distinguen dos tendencias naturales del comportamiento: la extraversión y la introversión.

Los personajes extrvertidos (sanguíneos y coléricos), extraen su energía del intercambio con el exterior, mientras que los introvertidos (flemáticos y melancólicos), la extraen del interior y su visión de la realidad puede verse subjetivada. El temperamento sanguíneo es el más adaptado al héroe tradicional, mientras que el melancólico suele producir rechazo.

Los personajes de las historias de la Práctica Docente se caracterizaron por poseer una estabilidad en su temperamento, moldeándose con cualidades de extravertidos e introvertidos para encontrar un equilibrio, que les permite reflexionar en su quehacer pedagógico, con la finalidad de cumplir con el sistema educativo y adaptarse al desarrollo de la sociedad.

Complementando lo anterior, Sánchez cit in (Galan, 2007) recoge la tipología establecida por Hipócrates, estableciendo cuatro temperamentos:

- **Sanguíneo:** a primera vista son tipos equilibrados y simpáticos, buenos comunicadores, sociables y emprendedores. Afrontan los reveses de la vida con calma. No ocultan sus emociones, ni las reprimen con dureza. Inician relaciones con facilidad, son afables y dicen lo que piensan. Seguros de sí mismos. Contagian sus estados de ánimo, buenos o malos.
- **Colérico:** actúan llevados por el impulso y son frecuentes sus estados de euforia. Tienden a dejarse dominar por las pasiones. Son precipitados y espontáneos, incapaces de ocultar opiniones y sentimientos, que suelen brotar en sus explosiones de ira. Precipitados en sus resoluciones. Su inestabilidad provoca rechazo.
- **Flemático:** reflexivos, silenciosos, imperturbables y, en ocasiones, irritablemente prudentes. Miden siempre sus palabras, piensan lo que dicen. Dominan sus pasiones, saben guardar secretos. Su inexpresividad desconcierta a quienes les rodean. Cuando se les conoce de veras, tanto podrían desvelar genialidad y ternura como estupidez y maldad.
- **Melancólico:** tímidos, sensibles, fáciles de herir. Mienten con frecuencia para ocultar sus sentimientos. Se ruborizan con facilidad y, a menudo, disfrazan con una falsa euforia sus depresiones de ánimo. Dudan, tienden al escrúpulo y sienten remordimientos de conciencia. Las decisiones rápidas son una tortura para ellos. Su inestabilidad provoca compasión y ofrecen una imagen de desamparo muy atractiva para los personajes femeninos.

Esta tipología se tuvo en cuenta para definir el temperamento de los personajes que hacen parte de las historias, produciendo una mezcla de los mismos para determinar el carácter particular de una persona, y da lugar a la construcción de un buen personaje, a partir del diseño de una ficha de

caracterización que se convierte en un esquema básico, según lo que plantea Egri (1946) cit in (Galan, 2007) y que se muestra en la tabla 2.

Tabla 2. Ficha de personajes. Fuente (Galan, 2007)

FICHA DE PERSONAJES	
Dimensión física	Nombre del personaje
	Edad
	Aspecto físico
	Sexo
	Nacionalidad
Dimensión psicológica	Tipo de personalidad
	Temperamento
	Objetivos/metast
	Conflictos internos
Dimensión sociológica	Estabilidad en las relaciones
	Estado civil
	Ámbito familiar/ No hijos
	Ámbito profesional/laboral
	Rango profesional
	Ámbito educacional
	Marco espacial
	Conflictos externos

Nota: ficha de caracterización de los personajes principales y secundarios.

Las fichas de personajes se construyeron para los protagonistas y personajes secundarios, teniendo en cuenta algunos aspectos representativos de la dimensión física, sociológica y psicológica como se describen a continuación:

Protagonistas:

Son los personajes principales, encargados de cumplir las acciones centrales en las vivencias educativas, por lo cual hicieron parte de todas las escenas de los relatos de la Práctica Docente del Programa.

Tabla 3. Ficha de protagonista (Rufina Arias Zulueta). Fuente: Está investigación.

FICHA DE PERSONAJES	
PROTAGONISTA: Docente de la asignatura de práctica en sus inicios.	
Nombre del personaje:	Rufina Arias Zulueta

Dimensión física	Edad:	50 años
	Aspecto físico:	Estatura media, contextura delgada, color de piel blanca, cabello canoso y corto, ojos claros.
	Sexo	Femenino
	Nacionalidad:	Colombiana
Dimensión psicológica	Tipo de personalidad	Organizada, jovial, alegre, cariñosa, osada, optimista, dinámica, trabajadora, sincera, responsable, visionaria, respetuosa, paciente, líder, intelectual, equitativa, amable, colaboradora, laboriosa, recursiva, innovadora, con principios éticos y morales, comprometida con la profesión docente, comprensiva con las difíciles situaciones educativas de la Práctica Docente.
	Temperamento	Equilibrada, simpática, buena comunicadora, sociable, emprendedora, afable y dice lo que piensa. Segura de sí misma. Actúa llevada por el impulso, es precipitada y espontánea, incapaz de ocultar opiniones y sentimientos. Contagia sus estados de ánimo.
	Objetivos/ Metas	Orientar con sus conocimientos de pedagogía a los diferentes programas de educación de la Universidad de Nariño.
	Conflictos internos	Desaliento al no poder cumplir con las expectativas de conocimiento de las diferentes Licenciaturas.
Dimensión sociológica	Estado civil	Casada
	Ámbito familiar/ No de hijos	Familia conformada por mamá, papá e hijos. La docente tiene dos hijos.
	Ámbito profesional/ laboral	Licenciada en educación, magister en pedagogía. Laboro en la Universidad de Nariño, donde fue coordinadora de práctica de todas las licenciaturas en el año 1997.
	Conflictos externos	Estrés ocasionado por las múltiples ocupaciones del centro de estudios pedagógicos.

Nota: ficha de Regina Arias Zulueta, coordinadora de la asignatura de Práctica Docente de la Universidad de Nariño.

Tabla 4. Ficha de protagonista (Luis Fernando Páez). Fuente: Esta investigación.

FICHA DE PERSONAJES		
PROTAGONISTA: Docente de la asignatura de práctica en el año 2000.		
Dimensión física	Nombre del personaje:	Luis Fernando Páez
	Edad:	42 años
	Aspecto físico:	Estatura media, contextura gruesa, color de piel trigueño, ojos negros.
	Sexo	Masculino
	Nacionalidad:	Colombiano
Dimensión psicológica	Tipo de personalidad	Extrovertido, seguro de sí mismo, espontáneo, sincero, organizado, entusiasta, sociable, creativo, responsable, vanidoso, visionario, respetuoso, intelectual, amable,

		colaborador, laborioso, con principios éticos y morales, comprometido con la profesión docente, innovador en su metodología.
	Temperamento	Equilibrado, simpático, buen comunicador, sociable, emprendedor, afable y dice lo que piensa. Seguro de sí mismo. Afronta las situaciones de la vida con calma. Incapaz de ocultar opiniones y sentimientos. Contagia sus estados de ánimo.
	Objetivos/ Metas	Innovar los procesos de Práctica Docente del Programa de Licenciatura en Informática.
	Conflictos internos	Preocupación por cumplir a cabalidad con la planeación estipulada de la Práctica Docente.
Dimensión sociológica	Estado civil	Casado
	Ámbito familiar/ No de hijos	Familia conformada por mamá, papá e hijos. El docente tiene dos hijos.
	Ámbito profesional/ laboral	Licenciado en Informática de la Universidad de Nariño, Especialista en Docencia universitaria, Magister en informática educativa y tecnología multimedia. Fue coordinador de práctica del programa en el año 2000. Labora actualmente en la Universidad de Nariño, como docente de tiempo completo.
	Conflictos externos	Falta de tiempo para realizar auditoria a los practicantes del Programa de Licenciatura en Informática en las diferentes las instituciones educativas.

Nota: ficha de Luis Fernando Páez, primer coordinador de la asignatura de Práctica Docente del Programa de Licenciatura en Informática de la Universidad de Nariño.

Tabla 5. Ficha de protagonista (Jorge Luis Ramos). Fuente: Está investigación.

FICHA DE PERSONAJES		
PROTAGONISTA: Docente de la asignatura práctica pedagógica en la actualidad.		
Dimensión física	Nombre del personaje:	Jorge Luis Ramos
	Edad:	40 años
	Aspecto físico:	Alto, contextura delgada, color de piel blanco, cabello negro y corto, ojos negros.
	Sexo	Masculino
	Nacionalidad:	Colombiano
Dimensión psicológica	Tipo de personalidad	Reservado, organizado, responsable, puntual, visionario, respetuoso, paciente, líder, intelectual, equitativo, amable, colaborador, meticuloso, prudente, perfeccionista, laborioso, innovador, con principios éticos y morales, comprometido con la profesión docente, reflexivo frente al conocimiento y el comportamiento de los demás.
	Temperamento	Equilibrado, reflexivo, simpático, buen comunicador, sociable, emprendedor, mide siempre sus palabras y piensa lo que dice. Seguro de sí mismo. Afronta las situaciones de

	Objetivos/ Metas	la vida con calma. No oculta sus emociones, ni las reprimen con dureza. Contagia sus estados de ánimo. Orientar a la excelencia la Práctica Docente del Programa de Licenciatura en Informática.
	Conflictos internos	Preocupación por orientar de manera efectiva el quehacer pedagógico del practicante de Licenciatura en Informática.
Dimensión sociológica	Estado civil	Casado
	Ámbito familiar/ No de hijos	Familia conformada por mamá, papá e hijos. El docente tiene dos hijos. Licenciado en Informática de la Universidad de Nariño, Especialista en Docencia universitaria, Magister en Informática Educativa y Tecnología Multimedia. Fue coordinador de práctica del programa en el año 2000. Labora actualmente en la Universidad de Nariño, como docente de tiempo completo.
	Ámbito profesional/ laboral	Falta de tiempo para realizar auditoria a los practicantes del Programa de Licenciatura en Informática en las diferentes las instituciones educativas.

Nota: ficha de Jorge Luis Ramos, coordinador de la asignatura de Práctica Docente del Programa de Licenciatura en Informática de la Universidad de Nariño.

Tabla 6. Ficha de protagonista (María Benavides). Fuente: Esta investigación.

FICHA DE PERSONAJES		
PROTAGONISTA: Docente en formación		
Dimensión física	Nombre del personaje:	María Benavides
	Edad:	21 años
	Aspecto físico:	Estatura baja, contextura mediana, color de piel trigueña, cabello liso castaño oscuro y corto, ojos negros.
	Sexo	Femenino
	Nacionalidad:	Colombiana
Dimensión psicológica	Tipo de personalidad	Organizada, responsable, respetuosa, amistosa, paciente, con principios éticos y morales, creativa para construir nuevas ideas, reflexiva del quehacer pedagógico y del entorno.
	Temperamento	Equilibrada, buena comunicadora, sociable. Contagia sus estados de ánimo.
	Objetivos/ Metas	Ser una excelente docente del área de tecnología e informática.
	Conflictos internos	Miedo y preocupación al saber que tiene en sus manos grandes responsabilidades que cumplir en la Práctica Docente.
Dimensión sociológica	Estado civil	Soltera
	Ámbito familiar/ No de hijos	Familia conformada por mamá, papá e hija. La docente en formación no tiene hijos.
	Ámbito profesional/ laboral	Estudiante del Programa de Licenciatura en Informática de la Universidad de Nariño. Labora actualmente como practicante en una Institución Educativa de la ciudad de Pasto.

Conflictos externos	Preocupación por la indisciplina de algunos estudiantes repitentes.
---------------------	---

Nota: ficha de María Benavides, docente en formación del Programa de Licenciatura en Informática de la Universidad de Nariño.

Tabla 7. Ficha de protagonista (Camilo Ortiz). Fuente: Esta investigación.

FICHA DE PERSONAJES		
PROTAGONISTA: Docente en formación		
Dimensión física	Nombre del personaje:	Camilo Ortiz
	Edad:	23 años
	Aspecto físico:	Estatura media, contextura mediana, color de piel trigueña, cabello negro y corto, ojos negros.
	Sexo	Masculino
	Nacionalidad:	Colombiano
Dimensión psicológica	Tipo de personalidad	Responsable, respetuoso, paciente, con principios éticos y morales, reflexivo del quehacer pedagógico, observador y se adapta en cualquier entorno.
	Temperamento	Equilibrado, sociable, contagia sus estados de ánimo.
	Objetivos/ Metas	Ser un excelente docente del área de tecnología e informática.
	Conflictos internos	Nervios para enfrentarse al público.
Dimensión sociológica	Estado civil	Soltero
	Ámbito familiar/ No de hijos	Familia conformada por mamá, papá e hijo y hermanos. El docente en formación no tiene hijos.
	Ámbito profesional/ laboral	Estudiante del Programa de Licenciatura en Informática de la Universidad de Nariño. Labora actualmente como practicante en una Institución Educativa de la ciudad de Pasto.
	Conflictos externos	Preocupación por la falta de disponibilidad del aula de informática en la Institución que realiza su Práctica Docente.

Nota: ficha de Camilo Ortiz, docente en formación del Programa de Licenciatura en Informática de la Universidad de Nariño.

Personajes secundarios:

Cumplen acciones que tienen cierta relevancia en los relatos de la Práctica Docente y contribuyen al desarrollo de las acciones de los protagonistas (docentes de práctica y docentes en formación).

Por lo cual se destacaron los siguientes personajes que son fundamentales:

Profesores del programa de Licenciatura en Informática: Son los encargados del proceso de formación de los estudiantes de Licenciatura en Informática. Se mencionan los siguientes docentes que hacen parte de las historias: Horacio Paredes, Saúl Montero y Jaime Caicedo.

Tabla 8. Ficha de Personaje secundario (Horacio Paredes). Fuente: Está investigación.

FICHA DE PERSONAJES		
PERSONAJE SECUNDARIO: Docente de la Universidad.		
Dimensión física	Nombre del personaje:	Horacio Paredes
	Edad:	42 años
	Aspecto físico:	Estatura media, contextura gruesa, color de piel trigueña, cabello negro corto, ojos negros.
	Sexo	Masculino
	Nacionalidad:	Colombiano
Dimensión psicológica	Tipo de personalidad	Amable, paciente, tranquilo, consciente, seguro de sí mismo, sincero, organizado, entusiasta, sociable, creativo, responsable, visionario, respetuoso, intelectual, colaborador, laborioso, con principios éticos y morales, emprendedor con la profesión docente.
	Temperamento	Equilibrado, simpático, buen comunicador, sociable, afable y dice lo que piensa. Seguro de sí mismo. Afronta las situaciones de la vida con calma. Incapaz de ocultar sus emociones. Contagia sus estados de ánimo.
	Objetivos/ Metas	Formar integralmente profesionales idóneos en las áreas de informática y pedagogía, capaces de generar soluciones a las necesidades educativas.
	Conflictos internos	Preocupación por formar profesionales de calidad.
Dimensión sociológica	Estado civil	Casado
	Ámbito familiar/ No de hijos	Familia conformada por mamá, papá e hijos. El docente tiene dos hijos.
	Conflictos externos	Falta de recursos financieros para participar en eventos académicos nacionales e internacionales.

Nota: ficha de Horacio Paredes, docente del Programa de Licenciatura en Informática de la Universidad de Nariño.

Tabla 9. Ficha de personaje secundario (Saúl Montero). Fuente: Está investigación.

FICHA DE PERSONAJES		
PERSONAJE SECUNDARIO: Docente de la Universidad.		
Dimensión física	Nombre del personaje:	Saúl Montero
	Edad:	56 años
	Aspecto físico:	Estatura media, contextura delgada, color de piel blanco, cabello canoso y corto, ojos negros.
	Sexo	Masculino
	Nacionalidad:	Colombiano
Dimensión psicológica	Tipo de personalidad	Amable, comunicativo, seguro de sí mismo, espontaneo, sincero, organizado, entusiasta, sociable, responsable,

	Temperamento	visionario, respetuoso, intelectual, colaborador, laborioso, con principios éticos y morales, comprometido con la profesión docente. Equilibrado, simpático, buen comunicador, sociable, emprendedor y afable. Seguro de sí mismo. Afronta las situaciones de la vida con calma. Incapaz de ocultar sus emociones. Contagia sus estados de ánimo.
	Objetivos/ Metas	Formar integralmente profesionales idóneos en las áreas de informática y pedagogía, capaces de generar soluciones a las necesidades educativas.
	Conflictos internos	Preocupación por formar profesionales de calidad.
	Estado civil	Casado
	Ámbito familiar/ No de hijos	Familia conformada por mamá, papá e hijo. El docente tiene un hijo.
Dimensión sociológica	Ámbito profesional/ laboral	Licenciado en matemáticas de la Universidad de Nariño, Especialista en la enseñanza de la matemática y Magister en matemáticas. Labora actualmente en la Universidad de Nariño como docente tiempo completo.
	Conflictos externos	Falta de recursos financieros para participar en eventos académicos nacionales e internacionales.
Nota: ficha de Saúl Montero, docente del Programa de Licenciatura en Informática de la Universidad de Nariño.		

Tabla 10. Ficha de personaje secundario (Jaime Caicedo). Fuente: Está investigación.

FICHA DE PERSONAJES		
PERSONAJE SECUNDARIO: Docente de la Universidad.		
Dimensión física	Nombre del personaje:	Jaime Caicedo
	Edad:	58 años
	Aspecto físico:	Estatura media, contextura delgada, color de piel blanco, cabello canoso y corto, ojos negros.
	Sexo	Masculino
Dimensión psicológica	Nacionalidad:	Colombiano
	Tipo de personalidad	Amable, comunicativo, seguro de sí mismo, espontáneo, sincero, organizado, entusiasta, sociable, responsable, visionario, respetuoso, intelectual, colaborador, laborioso, con principios éticos y morales, comprometido con la profesión docente.
	Temperamento	Equilibrado, buen comunicador, afable. Mide siempre sus palabras, piensa lo que dice. Seguro de sí mismo. Contagia sus estados de ánimo.
	Objetivos/ Metas	Formar integralmente profesionales idóneos en las áreas de informática y pedagogía, capaces de generar soluciones a las necesidades educativas.
	Conflictos internos	Preocupación por formar profesionales de calidad.
	Estado civil	Casado

	Ámbito familiar/ No de hijos	Familia conformada por mamá, papá y dos hijos. El docente tiene dos hijos.
Dimensión sociológica	Ámbito profesional/ laboral	Licenciado en matemáticas de la Universidad de Nariño, Ingeniero de sistemas, Especialista en computación para la docencia, Especialista en multimedia educativa, Magister en software libre, Doctor en ciencias de la educación. Labora actualmente en la Universidad de Nariño, donde desempeña un cargo administrativo.
	Conflictos externos	Falta de recursos financieros para participar en eventos académicos nacionales e internacionales.

Nota: ficha de Jaime Caicedo, docente del Programa de Licenciatura en Informática de la Universidad de Nariño.

Personajes terciarios:

Tienen alguna participación espontanea en partes específicas de los relatos de la Práctica Docente, por lo cual se realizó una descripción general del rol que desempeña cada uno, sin tener en cuenta las especificaciones previas de la ficha de personajes. Donde se consideraron los siguientes personajes:

- **Comunidad educativa de la institución educativa de práctica:** directivos, docentes, administrativos, estudiantes y padres de familia. Los cuales desempeñan el siguiente rol:
- **Directivos:** son los responsables de la dirección, planeación, coordinación, administración, orientación y programación de la institución educativa. Se encuentran conformados por el rector y los coordinadores. El rector es el encargado de establecer convenio con la Universidad de Nariño, con el fin permitirle al docente en formación realizar la práctica y al finalizar da el aval del cumplimiento. El coordinador académico es el encargado de asignar al practicante los grados escolares y la intensidad horaria que va a desempeñar.

Los directivos docentes permitieron el desarrollo satisfactorio de la Práctica Docente durante todo el año escolar, brindándole al practicante las diferentes oportunidades para que pueda cumplir con su quehacer pedagógico y el desarrollo de un proyecto extracurricular en el contexto educativo; dando cumplimiento de esta manera con todos los compromisos estipulados en el reglamento de la práctica que se establecen en el acuerdo 044 A de 2015.

- **Asesor de la institución educativa (docente):** llamado también profesor titular de la Institución, es el docente que tiene a su cargo el curso en cual el estudiante de práctica o el docente de apoyo realiza sus actividades. Es obligatorio para la Institución de Práctica contar con él.
- **Administrativos:** se encargan de la administración escolar para el buen funcionamiento de la institución educativa. La labor docente es de carácter social por lo cual los administrativos permiten la realización de algunos procesos para el cumplimiento de la Práctica Docente.
- **Estudiantes:** son los estudiantes de la institución educativa, que desempeñan un rol activo en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de tecnología e informática, con el fin de lograr su propio desarrollo humano. Donde algunos grupos de estudiantes son asignados al docente en formación.

Fase 2: Determinar las preferencias de la audiencia:

Para contar las diferentes historias de la Práctica Docente y difundirlas a través de las NT es muy importante determinar las preferencias de la audiencia, con este propósito se realizó una encuesta con preguntas cerradas la cual estuvo dirigida a todos los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática (Ver Anexo B), donde se conoció los gustos e intereses de los usuarios, consumidores y prosumidores que aportaran a la expansión, cumpliendo así con un objetivo del proyecto.

Encuesta:

Los gustos e intereses que tienen las audiencias están contenidos en tres perfiles, el perfil socioeconómico, mediático y tecnológico, los cuales determinaron los diferentes medios y plataformas de comunicación para visualizar y difundir las vivencias del quehacer pedagógico de la Práctica Docente.

- **Perfil socioeconómico:** está determinado por género, edad, estrato socioeconómico y lugar de residencia, que permitió corroborar la información básica de los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática.
- **Perfil mediático:** hace referencia a los diferentes medios y plataformas que se adaptaron a las necesidades e intereses de la audiencia para expandir las NT y se determinó un canal de comunicación que permite la participación de las audiencias.
- **Perfil tecnológico:** determina los tipos de recursos tecnológicos con los que conto la audiencia para visualizar contenidos y expandir el mundo narrativo.

Selección de la población y muestra

La población para este estudio estuvo conformada por los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática de la Universidad de Nariño, considerando que el número total de estudiantes matriculados en el año 2017 es de 229, tomando como referencia una muestra significativa que determino las preferencias de los usuarios, consumidores y prosumidores. Se procedió a obtener el tamaño de la muestra para poblaciones finitas que estuvo determinada por la siguiente formula.

$$n = \frac{N * Z^2 * \pi(1 - \pi)}{(N - 1)e^2 + Z^2 * \pi(1 - \pi)}$$

Donde:

n= tamaño de la muestra

N = Total de la población = 229

Z^2 = factor de confiabilidad = 1.96 (si la seguridad es del 95%)

π = Proporción de éxitos = 0.5

e = Margen de error = 0.05

Realizando el respectivo proceso se obtuvo

$$n = \frac{229 * 196^2 * 0.5(1 - 0.5)}{(229 - 1)0.05^2 + 196^2 * 0.5(1 - 0.5)}$$

$n = 144$ Estudiantes

Los estudiantes que participaron en el estudio fueron 144 seleccionados mediante un muestreo, estos datos fueron suministrados por la Oficina de Registro Académico (OCARA) de la Universidad de Nariño.

Análisis de la Encuesta:

Con el fin de conocer el público objetivo del proyecto, se publicó la encuesta narrativas transmedia en la página web del Programa de Licenciatura en Informática de la Universidad de Nariño, donde fue diligenciada por 144 estudiantes; con la información obtenida se hizo el análisis de cada pregunta como se muestra a continuación:

Información general: Son los datos básicos de los estudiantes.

1: Código

Esta pregunta sirvió para filtrar las respuestas que se encontraron con el mismo código, permitiendo que haya una única encuesta diligenciada por estudiante.

2: Semestre

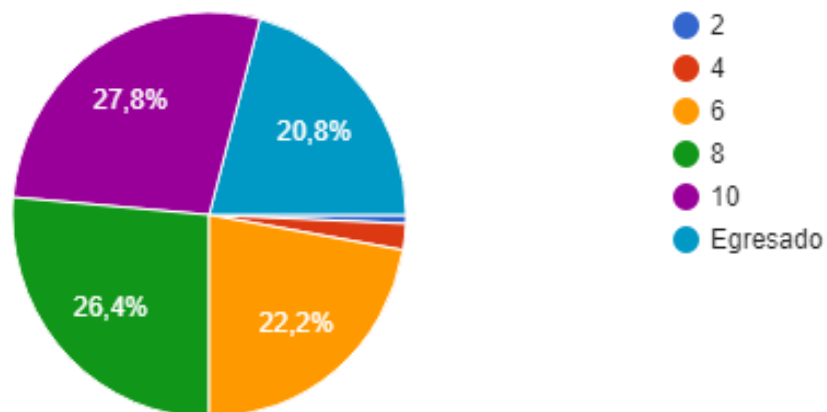


Figura 1. Gráfico de estudiantes de licenciatura en informática por semestres. Fuente: Esta investigación.

Esta pregunta de información general permitió conocer los semestres que participaron en el desarrollo de la encuesta. El resultado mostro que el 27.8% corresponde a estudiantes de decimo semestre, el 26.4% a octavo semestre, el 22.2% a sexto semestre y el 20.8% a egresados. Se infiere que los estudiantes de semestres superiores fueron los que más interés mostraron en este proyecto transmedia, por lo cual compartieron su perfil socioeconómico, mediático y tecnológico.

Perfil socioeconómico: es la capacidad económica y social de la audiencia de los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática, determinando que un gran porcentaje de la población son hombres y pocas mujeres, además se caracterizan por un estrato bajo, residen en una zona urbana y se enfocan por tener un área de interés en educación en Informática; estos criterios fueron tenidos en cuenta para el diseño del producto transmedia.

1. Selecciona tu género

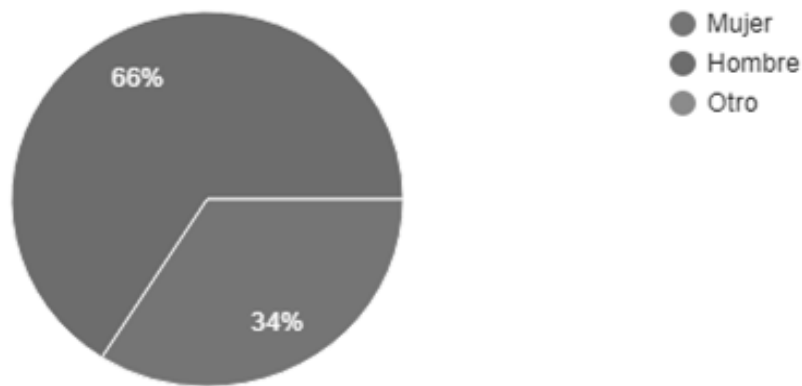


Figura 2. Gráfico de Género de estudiantes del Programa. Fuente: Esta investigación.

Esta pregunta permitió conocer cuántos estudiantes de cada género participaron en la encuesta. El resultado manifestó una notable participación del género masculino con respecto al femenino, la participación del género masculino mostro un resultado de 66% mientras que el género femenino mostro un resultado del 34%, puesto que la mayoría de estudiantes del Programa son de género masculino.

2. ¿Qué edad tienes?

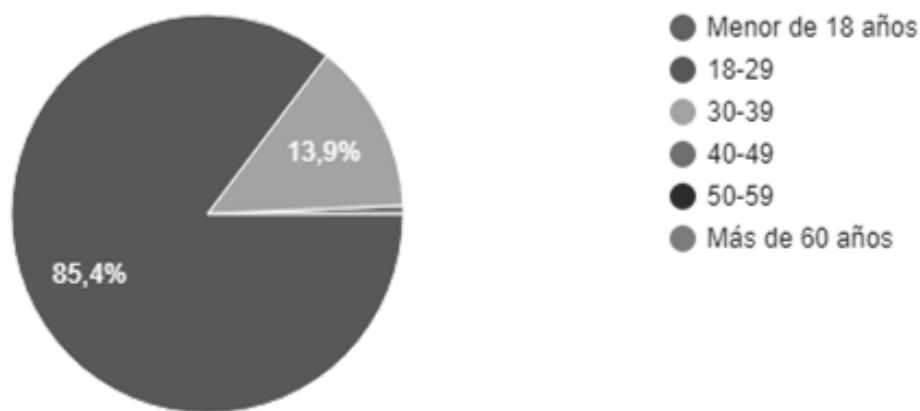


Figura 3. Gráfico de edad estudiantes. Fuente: Esta investigación.

Esta pregunta permitió conocer el rango de edad de la audiencia, los resultados mostraron que un 85,41% está en un rango entre los 18 a 29 años y Un 13,9% oscila entre 30 y 39 años. De esta manera el producto transmedia se enfocó en esta población, para lograr despertar en ellos

diferentes emociones y sentimientos ocasionados por las situaciones educativas que los motiva por conocer la totalidad del mundo narrativo.

3. ¿Qué estrato socio económico tienes?

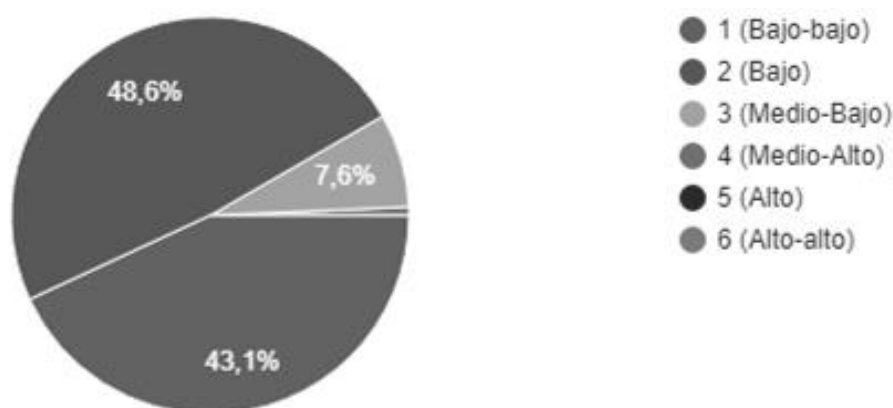


Figura 4. Gráfico de estrato social estudiantes. Fuente: Está investigación.

A través de esta pregunta se identificó que el 48.6% de los participantes pertenecen a un estrato socioeconómico bajo, y un 43.1% se encuentra en un nivel socioeconómico bajo-bajo; evidenciando que la mayoría de estudiantes del programa se encuentran en igualdad de condiciones socioeconómicas, esto quiere decir que su contexto social les permite ser consumidores y prosumidores de los contenidos transmedia.

4. ¿Cuál es tu lugar de residencia?

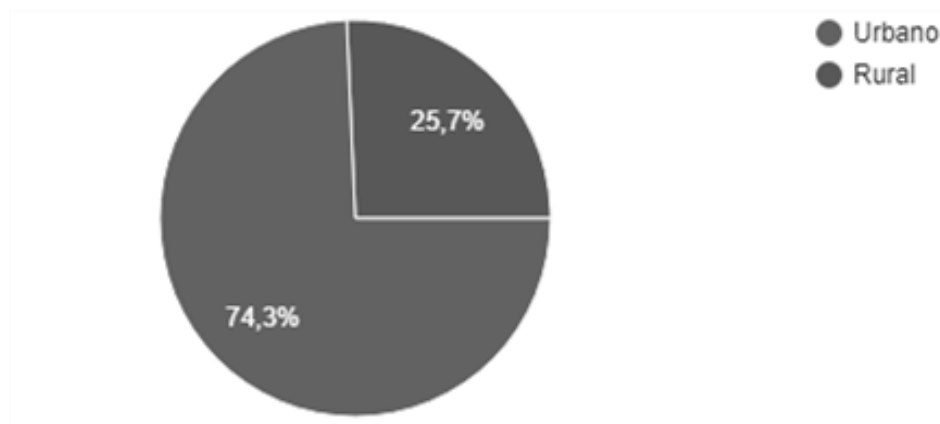


Figura 5. Gráfico de lugar donde viven los estudiantes. Fuente: Está investigación.

Esta pregunta permitió conocer la zona de residencia de los encuestados. El resultado mostró que el 74.3% de estudiantes se encuentran localizados en el área urbana y el 25.7% se encuentran en la parte rural; esto influye en el fácil acceso a internet por parte de los usuarios, ya que juega un papel importante para visibilizar y compartir contenidos mediáticos.

5. ¿Cuál es tu área de interés?

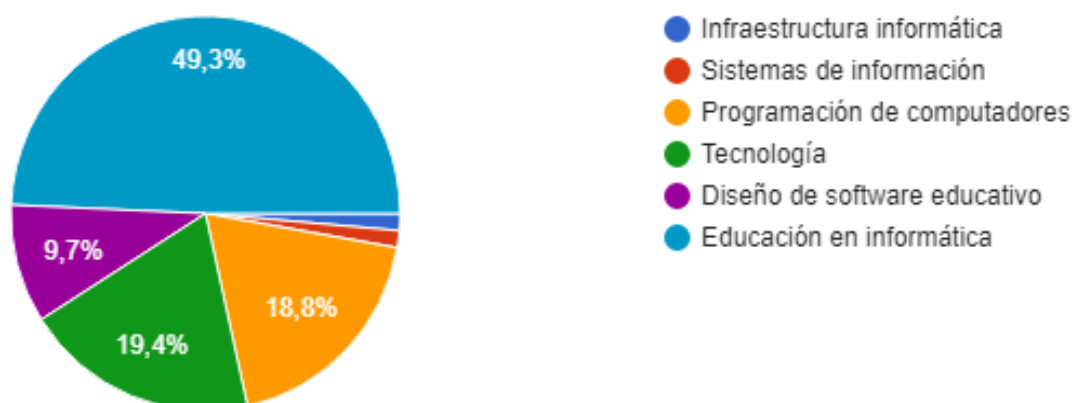


Figura 6. Gráfico de área de interés de los estudiantes del Programa. Fuente: Esta investigación.

Esta pregunta permitió identificar el área de interés de los estudiantes del Programa. Teniendo en cuenta que un 49.3% se inclina por la educación en informática, con esta preferencia se diseñó los recursos mediáticos y algunos aspectos de las demás áreas de interés que les atrae a los estudiantes, para poder generar un mayor impacto con el producto.

Perfil mediático: Los medios y plataformas de comunicación que se seleccionaron según las preferencias de la audiencia son: videos, comics, podcast e infografía como recursos que darán a conocer las vivencias y se implementó un foro para intercambiar experiencias, todo esto teniendo como base o punto de giro un sitio web que los transmediatizará.

6. ¿Cuáles medios y plataformas digitales te gustaría para conocer los relatos del quehacer pedagógico de la Práctica Docente? (Puedes seleccionar más de una opción)?

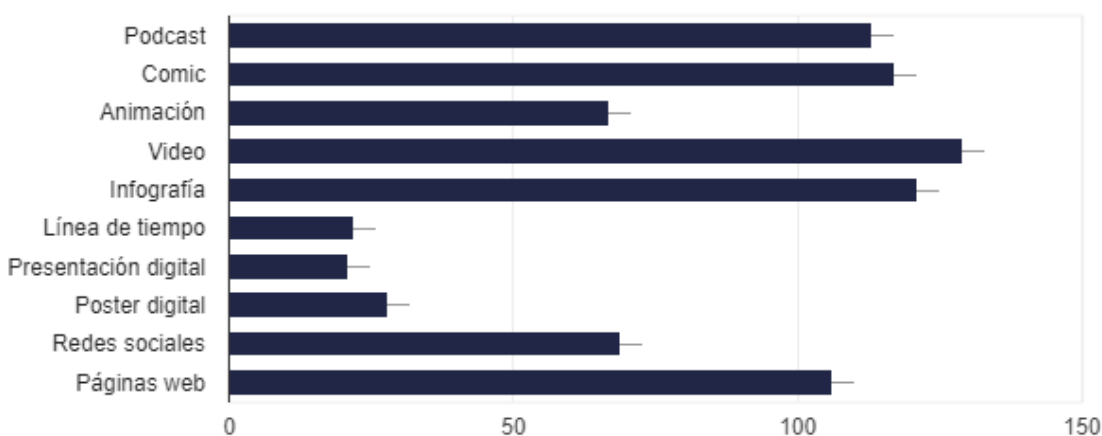


Figura 7. Gráfico de preferencias de medios y plataformas. Fuente: Esta investigación.

Esta pregunta permitió determinar cuáles son los medios y plataformas de mayor preferencia por los estudiantes de Licenciatura en Informática para conocer las historias del quehacer docente, donde la gran mayoría se inclinó por el video con un 89.6% que se utilizó para mostrar la historia principal, otro grupo de estudiantes se inclinaron por la infografía con un 84%, el comic con un 81.3%, el podcast con un 78.5%, y la página web con un 76.3%. Estos medios y plataformas se utilizaron para el despliegue transmedia, considerando como plataforma principal una aplicación web que integro los diferentes recursos tecnológicos.

7. ¿Cuál de las siguientes herramientas de comunicación virtual utilizarías para incentivar el trabajo colaborativo, promover intercambio de ideas y propuestas del quehacer docente?

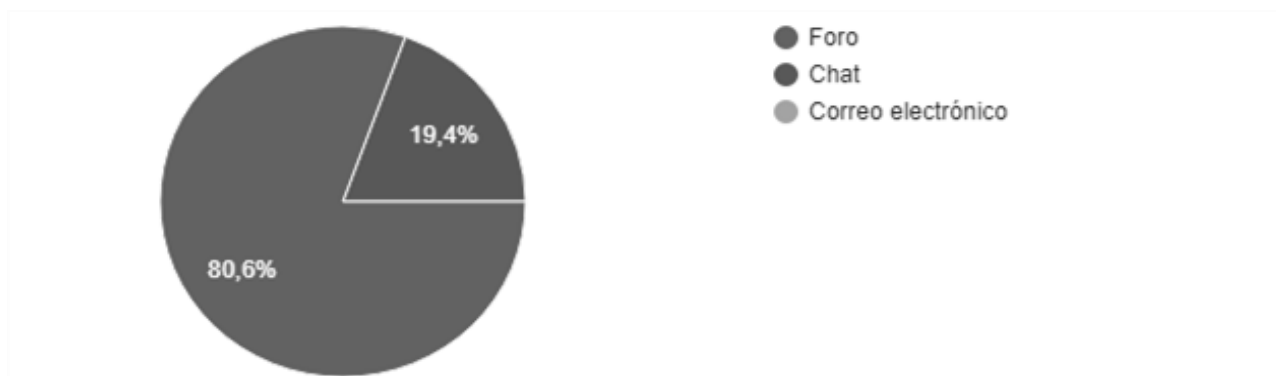


Figura 8. Gráfico de preferencia del canal de comunicación. Fuente: Esta investigación.

Esta pregunta permitió identificar el canal de comunicación que prefirió la audiencia, los resultados muestran que al 80.69% le gustaría intercambiar y participar colaborativamente con las reflexiones del quehacer pedagógico a través de un foro, el cual se determinó para compartir los relatos educativos que aportan al mundo narrativo.

8. ¿Te gustaría compartir las experiencias y reflexiones del quehacer docente en un espacio destinado para el intercambio de vivencias académicas?

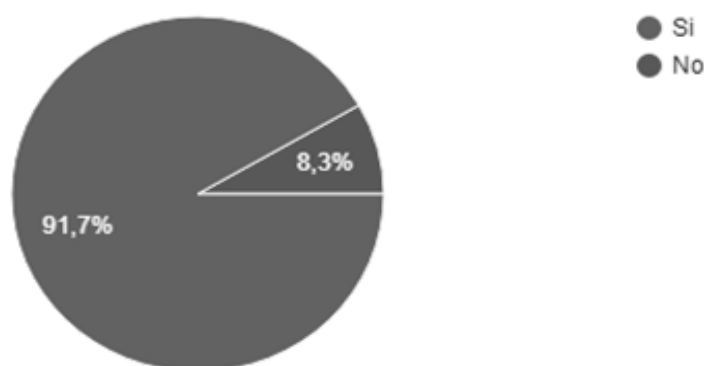


Figura 9. Gráfico de gustos de las audiencias por compartir sus experiencias. Fuente: Está investigación.

Esta pregunta es de vital importancia en el proyecto, indicando que el 91.7% de la audiencia le gustaría compartir experiencias y reflexiones del quehacer docente en los diferentes medios y plataformas apoyados por las TIC que permiten la expansión transmedia. Únicamente un 8.3% de la audiencia no estaría dispuesto a compartir sus experiencias.

Perfil tecnológico: Los dispositivos tecnológicos con los que cuenta la audiencia son computadores y Smartphone que tienen conectividad a internet, facilitando la interacción con contenidos pedagógicos que integran la aplicación web y los grupos de Facebook.

9. ¿Cuánto tiempo te conectas diariamente a internet? (Puedes seleccionar más de una opción)

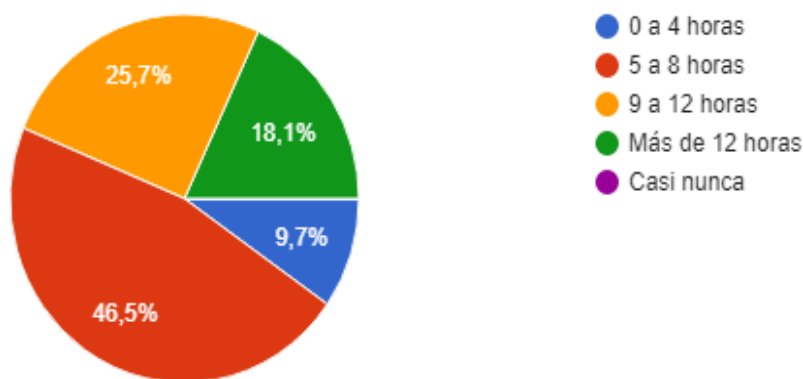


Figura 10. Gráfico de tiempo de conexión en internet. Fuente: Esta investigación.

En esta pregunta se identificó el periodo de tiempo que los usuarios dedican a navegar en Internet. Los resultados obtenidos mostraron que el 46.5% de los usuarios se conecta con una frecuencia de 5 a 8 horas, el 25.7% se conecta con una frecuencia de 9 a 12 horas todos los días, un 18.1 % se conecta más de 12 horas diarias y un 9.7% solo se conecta entre 0 y cuatro horas; tiempo en el cual los usuarios podrán visibilizar y compartir contenidos educativos, para expandir el mundo narrativo de la Práctica Docente.

10. ¿Cuáles de los siguientes dispositivos tecnológicos utilizas con mayor frecuencia?

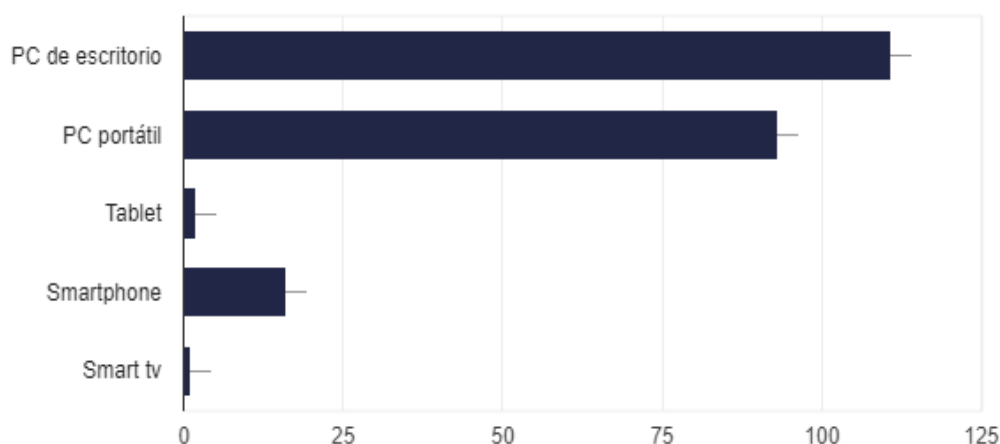


Figura 11. Gráfico de dispositivos que utilizan los estudiantes. Fuente: Esta investigación.

Esta pregunta permitió identificar los dispositivos tecnológicos que más utiliza la audiencia para observar y crear los contenidos transmedia, también se puede analizar los recursos tecnológicos a los que la audiencia tiene mayor acceso. Los resultados obtenidos muestran que el 76.4% utilizan el PC de escritorio, el 64.6% utilizan PC portátil y el 11.1% el Smartphone.

11. ¿Haces parte de alguno de los grupos de Facebook conformados para difundir contenidos del Programa de Licenciatura en Informática?



Figura 12. Gráfico de grupos de Facebook para difundir contenidos del programa. Fuente: Está investigación.

Esta pregunta permitió identificar si la audiencia pertenece a un grupo de redes sociales del Programa de Licenciatura en Informática. El estudio muestra que el 96.5% hace parte de los grupos de Facebook, factor que se aprovechó para la difusión de las vivencias pedagógicas.

Fase 3: Medios y plataformas de comunicación:

Según la información obtenida en la encuesta, se determinó los medios y plataformas de comunicación pertinentes para el diseño de las extensiones mediáticas y para lograr una experiencia transmedia satisfactoria se aprovechó las potencialidades de cada uno. Para llevar a cabo lo planteado se realizó lo siguiente:

Selección de medios y plataformas de comunicación:

Los medios y plataformas de comunicación que se seleccionaron según las preferencias de la audiencia son: video, comic, podcast e infografía y se implementó un foro con el objetivo de proponer nuevas formas de interactuar con los usuarios en diferentes espacios. Para compartir vivencias educativas, todo esto teniendo como plataforma principal un sitio web que los transmediatizará.

Caracterización de medios:

Las potencialidades específicas de los medios seleccionados son las siguientes:

Video

Se tuvo en cuenta las características que ofrece este medio para posibilitar la construcción y representación de la realidad educativa, mencionando lo siguiente:

En los últimos años, el video se ha convertido en el principal formato de difusión, gracias al aumento a nivel global de la conexión a internet, a la mayor capacidad tecnológica de los dispositivos móviles para grabar y editar, a la introducción de características para consumo de video en plataformas tan populares como Facebook o Twitter, a la aparición de Periscope y al crecimiento de Vine e Instagram y el boom de los gifs. Todo ello confirma, día a día, la importancia y trascendencia del uso del video en la sociedad actual. (Solis, Magaña, & Muñoz, 2016).

El vídeo es en sí mismo una forma de indagar y recoger información, así como de construir y reconstruir realidades, no solo desde quien investiga sino también desde las personas o comunidades que narran su situación a través de las imágenes en movimiento. Esta forma de asumir un uso participativo del vídeo implica, entre otros aspectos, una redefinición de roles, tanto de los investigadores como de los participantes, en los procesos de indagación, observación y descripción de situaciones y comportamientos sociales, en donde no se asumen posturas jerárquicas. (Garcia, 2011)

Video como recurso educativo

El ámbito educativo no se ha escapado al auge de las imágenes en movimiento, de allí que surja preocupación e interés frente al uso, los impactos y las posibilidades narrativas, pedagógicas, investigativas y de lectura del vídeo. Uno de los aspectos a reconocer es la necesidad de una formación en cuanto a competencias de lectura audiovisual o de alfabetidad audiovisual, entendida esta como la capacidad para leer, construir y comprender signos, símbolos y mensajes visuales a partir del reconocimiento de su estructura formal. (Garcia, 2011)

Considerando lo anterior, el vídeo (...) puede ser utilizado tanto como herramienta de trabajo, en cuanto que permite el seguimiento al objeto de estudio, o como producto final. (...). Algunos de estos requerimientos estarían orientados a una mayor cualificación de los profesionales de la comunicación y de las Ciencias Sociales en cuanto al manejo de los recursos tecnológicos, a la

comprensión de las potencialidades narrativas y de representación de la imagen, así como al conocimiento de su lenguaje, más allá del debate acerca de la objetividad y de las posibles formas de manipulación por parte de quien hace el registro. (Garcia, 2011)

Hoy más que nunca es necesario pensar y asumir la educación y los procesos formativos por fuera del salón de clase. Esto lleva a pensar la educación desde otro punto de vista, menos centralizada en la institucionalidad del acto educativo por vías tradicionales, sino más en relación con las experiencias, en particular con las generadas por los medios de comunicación. Esto significa apropiar los contenidos de medios como el vídeo y la televisión para a través de ellos, posibilitar encuentros que deriven en aprendizajes, diálogos, toma de conciencia y reconocimiento de la realidad y el entorno. De esta manera, se ponen en juego visiones de mundo, sensibilidades y apreciaciones en relación con los mensajes derivados de producciones basadas en investigaciones audiovisuales que pueden ser incorporados por las audiencias en sus procesos de conocimiento y reflexión en la vida cotidiana. (Garcia, 2011)

Construyendo la historia

Lo primero que se necesita para contar una historia es compartir un código, hablar un idioma común, no sólo de forma literal, sino expresándose de forma llana y clara. El video resulta útil para este fin pues interpretar una narración con imágenes en movimiento puede facilitar tanto la interpretación del espectador como la explicación del realizador. En un video se pueden apreciar de forma más clara desde procesos tan lentos y pequeños como la germinación de una semilla (a través de un time lapse) hasta fenómenos distantes como una supernova (con animación). Sin embargo, utilizar recursos de este tipo no siempre es suficiente y a veces no están al alcance de todos, por lo que articular una buena historia es el mejor método para explicar un tema con pocos recursos (Solis, Magaña, & Muñoz, 2016)

Si el video busca informar o dar a conocer algún tema, lo ideal es conducir al espectador paso a paso para que comprenda el o los aspectos que conformarán el relato. Si logra seguir la historia de principio a fin, comprendiendo sus partes y relacionándolas con su realidad, tendremos un material

efectivo. Las historias pueden desarticularse en distintas partes (la más sencilla es aquella que se compone de planteamiento, desarrollo y desenlace) y de igual forma pueden construirse a partir de ellas, por lo que conocer estos elementos de la estructura narrativa es el siguiente paso. (Solis, Magaña, & Muñoz, 2016)

Planteamiento

Brinda lo básico para comprender el resto del relato. En él se describe el contexto y se explica lo necesario para entender el tema. Aquí se expone el problema, si hay uno, y se presenta a los personajes que intervendrán. (Solis, Magaña, & Muñoz, 2016)

Desarrollo

Etapas en la que se argumentan cada uno de los puntos presentados en el planteamiento y se explica la relación entre ellos. Durante esta parte no debe dejarse de lado la idea o ideas centrales del video. (Solis, Magaña, & Muñoz, 2016)

Desenlace

Es el cierre de la narración. No deben quedar temas inconclusos. Aquí se llega a las conclusiones, que pueden incluir consecuencias, futuras perspectivas del tema, escenarios próximos o incitar al espectador a ir más allá de lo explicado. (Solis, Magaña, & Muñoz, 2016)

Guion para video

El guion de video es un documento que se utiliza para la realización de un audiovisual, también se puede decir que sirve como una guía en la que aparece descrito todo lo que después saldrá en la pantalla con aspectos narrativos y técnicos, según sea el tipo de guion. (Itunes U – UV, 2012)

Existen dos tipos de guiones: El guion literario y el guion técnico, se utiliza en el proyecto el guion técnico en el cual se especifican detalles como los tiempos estimados de cada diálogo, sonidos, imágenes o texto.

Partes del guion

El guion consta de columnas que son: escena, plano, imagen, audio y tiempo. En imagen se ubican los elementos que aparecerán a cuadro, puede ser una fotografía, gráficos, diapositivas e inclusive personas. La columna de audio se divide en 2, sonido y texto. En sonido se especifica cuando se quiere un fondo musical y en texto, los diálogos del narrador o narradores. Por último, en la columna de tiempo se registra el aproximado de la duración de la acción que se está definiendo. (Itunes U – UV, 2012)

Recomendaciones y consideraciones que propone iTunes U-UV (2012) para hacer un guion:

1. Al redactar el guion es importante cuidar la forma y redacción en frases cortas.
2. Para la redacción del guion, se utiliza la tipografía “Courier” de 12 puntos.
3. Una página del guion, equivale a un minuto del video.
4. Las imágenes deben estar libres de derecho de autor con un tamaño mínimo de 1024 x 768 pixeles y en formato JPG, GIF, PNG o TIFF.
5. En la columna de tiempo después de poner el número de segundo o segundos estimados, se escribe el carácter de comillas “eso significa segundos.
6. fondos musicales son a consideración del editor, por lo que solo se debe especificar “música de fondo” en la subcolumna de sonido si se da el caso.

La historia principal “El recorrido histórico de la Práctica Docente” y la introducción del mundo narrativo, se presentaron a través de videos, dado que las preferencias para conocer los relatos del quehacer pedagógico de la Práctica Docente se enfocan en este medio, permitiendo aprovechar las posibilidades de difusión en internet, con la esencia de visualizar una imagen en movimiento que cautiva y mantiene la atención de la audiencia principal de los estudiantes de Licenciatura en Informática con la posibilidad de que se extienda a la sociedad en general.

Infografía

Se definen las siguientes consideraciones que proponen (Murillo, Guillen, & Mosquera, 2012) que se deben tener en cuenta en la realización de este medio:

La infografía o gráficos de información son representaciones visuales de los datos o informaciones que han sido diseñadas para que el lector pueda absorber, asimilar la información y el conocimiento claramente y rápidamente. El objetivo de los diseñadores es emplear recursos visuales con el fin de atraer a un nuevo público.

Las infografías transmiten hechos, procesos, noticias, acontecimientos o datos de forma amena, sintética y visual, facilitando la comprensión de información árida o compleja y estimulando el interés del lector, que de un golpe de vista, puede seleccionar en ellas bloques de interés de lo que ya conoce o lo que no.

Elementos claves para crear infografía:

- Señala tu objetivo
- Investigación y datos
- Estructura (Titular, cuerpo, texto, fuente, créditos)
- Diagramación de contenidos
- Elementos visuales, iconografías y estructuras
- Esquema de colores
- Uso de gráficos
- Publicación y Difusión

Herramientas online para crear Infografía:

- easel.ly
- [piktochart](https://piktochart.com)
- [infogram](https://infogram.com)

- visual.ly
- canva
- mural.ly
- re.vu
- venngage.com
- Charts
- Bin
- Many eyes

La popularidad de la infografía ha ido en paralelo con el aumento de las estrategias de contenidos en la red. La idea esencial detrás de esto es proporcionar contenido gratuito que tenga un alto impacto y que genere interés en los lectores permitiendo generar tráfico de usuario a través de medios sociales, y páginas web, finalmente, convertirse en un usuario con interés de la información que se genera en el sitio web.

Para el presente proyecto se referencia a (Brizuela, 2015) que propone como hacer una infografía en 5 pasos.

Escoger una historia para la infografía.

En esta parte se trata ¿Sobre qué deber ser la infografía? ¿Cuál es el mensaje principal que se quiere transmitir? Hay dos maneras de hacerlo:

Enfoque basado en datos: En este caso ya se tiene los datos y se desea contar la historia basada en esos datos. Esencialmente, se usa los datos para ir creando la historia. Este enfoque es pertinente cuando se tiene un conjunto de datos único o cuando es parte de un equipo de información científica que ha encontrado noticias valiosas.

Enfoque de problemas /preguntas: En este enfoque se debe primero pensar en el problema que se trata de resolver o en las preguntas que se trata de responder con la historia. Se necesita encontrar el lado impactante de la historia, el cual tiene las siguientes propiedades:

- Ayuda o resuelve un problema crucial. Por ejemplo: Recupera tus mañanas
- Da respuestas/soluciones útiles y prácticas a preguntas del día a día. Por ejemplo: ¿Cuál es la mejor posición para dormir?
- Replantea preguntas comunes de una forma diferente.
- Desafiar creencias populares o la manera de ver las cosas. Por ejemplo: Los anuncios de Superbowl no son lo suficientemente costosos.
- Dar respuestas inusuales a preguntas comunes. Ejemplo: ¿Cómo influyen los colores en la toma de decisiones?

De igual forma, cualquiera que sea el enfoque, la historia debe tener una utilidad práctica, sorpresiva o intrigar al lector

Seleccionar un tipo de infografía

Ahora se tiene que escoger el tipo de infografía que se quiere usar. Hay varios tipos de infografía:

- Infografías estadísticas: Muestran un resumen de los datos mediante gráficos, tablas o listas.
- Infografías de Línea de tiempo (Orientada al tiempo): Muestra la información de forma progresiva durante un periodo de tiempo cronológico.
- Infografía de procesos: Muestra un proceso de forma lineal o ramificado, así como enseña el funcionamiento de un artefacto o el flujo de un gráfico que muestra diferentes opciones en un proceso de toma de decisión.
- Infografía Informativa: La mayoría de las veces es utilizada como un cartel que muestra el resumen de un tema con un poco de información extra.
- Infografías Geográficas: Muestra información con el mapa del lugar o alguna ubicación.
- Infografía de Comparación/ Contraste: Muestra notables similitudes o diferencias como: una Infografía de “Esto versus Esto” o una tabla o una lista sencilla.
- Infografías Jerárquicas: Muestra un gráfico con niveles.

- **Infografías de Investigación:** Son parecidas a la infografía estadística; pero está basada en investigación. Puede usarse para comparar diferentes productos con un grupo de datos populares.
- **Infografías interactivas:** Da a los visitantes control para modificar la infografía y está basada en la web.
- **Infografía de Nube de palabras:** Muestra un grupo de palabras y hace asociaciones entre estas palabras y conceptos.

Como se quiera contar la historia determina el tipo de infografía que se debe usar. Al terminar este paso, se debe tener una buena idea del tipo de infografía que se quiere hacer.

Encuentra la información más relevante.

Hay 3 maneras de encontrar los datos para hacer la infografía.

- **Los propios datos:** los datos que guiaron el enfoque para la infografía.

Investigación original: El OC (Contenido Original) es el mejor de todos. Nada como un OC. No se necesita un grupo de investigación o datos científicos para esto. (...). Se puede dirigir la investigación usando herramientas como Survey Monkey o Google Forms. O haciendo una codificación manual de los datos. Se trata de escribir un artículo sobre la propia investigación.

- **Fuentes de Datos:** Existen muchas fuentes de datos tanto públicas como privadas.

Diseña la infografía.

Se tiene la historia, el tipo de infografía y los datos necesarios. Ahora se tiene que poner todo junto en una infografía que llame la atención.

Promocionar la Infografía

la experiencia pedagógica” y “Más allá de la labor docente”, se dan a conocer a través de una infografía con algún tipo de interactividad para el usuario, dado que es un medio que le gusta a la audiencia para conocer el quehacer pedagógico de la Práctica Docente; destacando una narración

visual que integra gráficos y textos complementarios para exponer de forma esquemática y atractiva este tema, que se va a compartir por las redes sociales.

Comic

Se tiene en cuenta las consideraciones para la producción de comics que brinda un docente y especialista en estudios visuales, (Correa, 2010):

Scott McCloud cit in (Correa, 2010) quien considera que el cómic es “un conjunto de “imágenes pictóricas y de otros tipos, yuxtapuestas en secuencia deliberada, cuyo fin es transmitir información o producir una respuesta estética en el espectador”.

El elemento más importante (...) es la idea de que la imagen del cómic es secuencial. Para que haya cómic tiene que haber un conjunto de imágenes yuxtapuestas (es decir ubicadas una al lado de la otra) de manera que formen una secuencia. Como se necesitan múltiples imágenes para que exista el cómic, tuvo que idearse la viñeta como convención gráfica para la presentación de cada una de estas imágenes por separado. Esta, por ser la unidad básica del cómic, es el primer elemento que hay que examinar cuando se estudia la imagen secuencial.

La viñeta unidad básica del cómic

La viñeta es un recuadro en cuyo interior hay imágenes y, muy a menudo, texto; es una especie de ventana que nos permite ver pedazos del mundo ficcional representado en el cómic. Dado que ninguna imagen puede ser ilimitada, la viñeta tiene como función primaria marcar las fronteras de cada una de las imágenes que componen las secuencias de una historieta.

Elipsis del discurso del Cómic

La elipsis es la omisión voluntaria de un fragmento de la historia que se cuenta. Es un recurso que usa todo narrador, en cualquier medio o formato, para escoger ciertos eventos particularmente importantes en el desarrollo de una historia y prescindir de otros. Este uso meramente utilitario de la elipsis es apenas lógico, pues en cualquier narración resulta imposible contar todo, mostrarlo todo o decirlo todo. (...) Las historietas presentan una marcada tendencia a usarla como figura retórica cuando omiten justamente cosas importantes.

Se toman los consejos del guionista estadounidense de comics (Busiek, 2015), para escribir un guion de comic:

Argumento

Las historias se cuentan a través de imágenes. Cada historia está contada en un cierto número de páginas, cada página está formada por una serie de viñetas y cada viñeta contiene una ilustración. Los diálogos, las narraciones y demás aumentan el detalle, pero son las imágenes el principal elemento de narratividad. Por eso, las historias han de ser visualmente interesantes, y dado que tú, como escritor, le vas a decir al dibujante qué pintar, tienes que escribir los argumentos de tus historias con eso en la cabeza.

Desglosando el guion en páginas y viñetas

...Hay dos factores principales para determinar lo que cabe en una página. El primero es que solo hay ese espacio en la página. No importa cuanta información de la historia quieras meter en una viñeta, hay límites físicos para lo que cabe en una página. El segundo es más estético, el modo determinado de llevar el ritmo de la historia.

Como una regla general, la media de viñetas por página es seis. Por cualquier razón, se acepta que las viñetas normales ocupen un sexto de la página. Naturalmente, se pueden meter más viñetas por página si son más pequeñas de lo normal, y menos si son más grandes.

Splash Pages

Una página en cada cómic, normalmente, pero no siempre, la primera, es una splash page. Es una viñeta a tamaño página que contiene el título de la historia y los créditos (que normalmente acreditan al escritor, los artistas, el rotulista, el colorista y el editor). Como la splash es una oportunidad para que el artista enganche al lector en la historia con una ilustración dinámica que haga al lector querer leer la historia.

Guion comic

Un guion de cómic es muy estándar. Se parece mucho a un guion de cine o de teatro. La historia se divide en páginas y viñetas. Cada viñeta se describe, de modo que el artista sepa qué se supone que tiene que dibujar. A continuación de la descripción, se enumera el texto que va en la viñeta, indicando si es un cuadro, un diálogo, un efecto de sonido o lo que sea.

PÁGINA [Número]

1. [Descripción de la viñeta]

Cuadro: [Narrador]

Personaje: [Dialogo]

FX: [Efecto]

2. [Descripción de la viñeta]

Personaje: [Dialogo]

Otro Personaje: [Dialogo]

Descripción de viñetas

La descripción de las viñetas le dice al artista qué dibujar. La primera cosa a recordar es que cada viñeta es una imagen única y estática. La siguiente cosa más importante sobre la descripción de viñetas es que deberían ser completas. Esto no significa que deban describirse con absoluto detalle. Cuanto más sencilla es la descripción, más libertad tiene el artista para dibujar la página y mejores resultados obtiene. Sin embargo, hay que incluir todo lo que el artista tenga que saber para dibujar esa escena.

Además, si quiere añadir algún efecto o impacto especial a la viñeta (por ejemplo, si quiere que una secuencia en particular vaya muy despacio, o si quiere que se sienta el peligro, o la felicidad,

o lo que sea), inclúyelo en la descripción, para que el artista sepa qué efecto buscas. Puede que sea capaz de dibujar ese efecto. O quizás no, pero nunca hace daño el pedir las cosas.

Cuadros de texto

Los cuadros son esas cajas rectangulares con palabras dentro. Se usan para narrar. Y se usan de modo similar al de la narración en la prosa. Los cuadros pueden ser escritos en tercera persona del pasado indicativo, o primera persona del presente de subjuntivo, o como quieras.

Los cuadros, como cualquier cosa en un cómic, ocupan espacio. Cuanto más grandes son, más dibujo tapan. Esto no significa que lo más pequeño sea lo mejor (un cuadro de 15 palabras que consigue algo es mejor que uno de 3 que no consigue nada), pero el espacio es siempre un premio. A mayores cuadros, menos sitio hay para otras cosas.

Los cuadros se indican de la siguiente forma:

CAP: Me siento como si el coro de los monjes de Silos cantaran rumba en mi cráneo.

Globos

Los globos llevan el diálogo. Cualquier cosa que pusieras entre comillas en la prosa va en un globo, y el "él dice" y "ella dice" se consiguen con esas pequeñas flechas que apuntan al personaje que habla. Eso es todo sobre los globos, excepto por un par de consideraciones:

Los globos también ocupan espacio. (...). Como los cuadros, esto no significa que cuanto más pequeño mejor, pero un globo pequeño que da el mismo efecto que uno grande te da más espacio para otras cosas.

Si tienes un texto muy largo que no puede abreviarse, o si quieres hacer una pausa en el diálogo, puedes desglosar el texto en dos o más globos.

Por ejemplo:

Bob: Buster –

Bob: --aún no has visto nada!

Tiene un ritmo diferente de: Bob: Buster, aún no has visto nada!

Globos de pensamiento

Los globos de pensamiento funcionan como los globos normales, excepto que indican pensamientos en lugar de habla. Son esos globos nebulosos.

Algunos escritores prefieren no usar globos de pensamiento, usando cuadros con narración subjetiva para hacer lo mismo. La única diferencia que puedo encontrar es que los globos de pensamiento son más "comiqueros" y los cuadros más "literarios". Es una elección del escritor usar un método u otro. Un globo de pensamiento se indica en el guion como sigue:

Bob(th): Esta hamburguesa sabe de miedo.

Onomatopeyas

Lo que son las onomatopeyas. **POW!, ¡WHAP!, BAM!** y eso. Los efectos sonoros proveen los ruidos en los que el lector tiene que fijarse (sirenas, explosiones, lo que sea); ruidos de fondo sin importancia es mejor dejarlos.

Las onomatopeyas se indican en los guiones de la siguiente manera: ***FX: POP!***

Viñetas mudas

Las viñetas sin texto de ningún tipo, sin cuadros, globos de ningún tipo, ni efectos sonoros, tienen un poder peculiar. Las viñetas con palabras conllevan un paso del tiempo subjetivo para el lector -- los hechos de la viñeta dirán lo que se tarda en leerla. Pero una viñeta sin texto es estática, y a menudo parece congelar el tiempo.

Una viñeta muda se indica en el guion con: ***NO COPY***

Efectos especiales de rotulado

El tipo de letra estándar en los cómics es las mayúsculas. Los cuadros se rotulan en cursiva mayúscula, y los efectos sonoros y los títulos en "rotulado visual", estilo abierto que normalmente se deja al rotulista (a menos que el escritor o el artista puedan especificar un estilo particular si él o ella tienen uno en mente).

Negrilla: esto se usa normalmente para indicar ritmos al hablar; qué palabras se acentúan en el habla o narración. Las negrillas se indican normalmente poniendo en mayúsculas las palabras que han de ser rotuladas en negrilla, como esta:

Bob: Le hiciste QUE a mi madre?

Cursiva: la negrilla se usa para la mayoría de los propósitos para los que se usa la cursiva en prosa (y más). Sin embargo, la cursiva está disponible, y algunos escritores prefieren usarla en lugar de la negrilla en ocasiones, o en lugares donde la negrilla no sería apropiada. Las palabras y frases en lenguaje extranjero normalmente se rotulan en cursiva, por ejemplo. La cursiva se indica subrayando, como en la prosa, como en el ejemplo siguiente: **Bob:** *Good morning, miss. ¿Lo hice bien?*

Letra grande: si alguien está gritando, y lo quieres enfatizar, o si por alguna otra razón la rotulación debería ser más grande de lo normal, el rotulista puede hacerlo. Las letras grandes se indican con: **Cabbie (BL):** HEY, MAC!

Nota: esta técnica debe usarse con cuidado. Pierde su efecto si se usa muy a menudo.

Letra pequeña: algo dicho en voz baja o débil se indica con letra más pequeña de lo normal. Este estilo se indica: Lou (sl): uh, a qué velocidad iba, agente?

Nota: de nuevo, cuanto más se use, menor es su efecto.

Gritos: globos con líneas quebradas en lugar de un suave óvalo indica un grito intenso. Se indican de la siguiente forma: Ben (SB): ELAINE! ELAAINE!

Nota: algunos escritores los llaman "globos explotados", y usan (BST) para indicarlos. No hay diferencia entre ambos.

Susurros: son como los globos normales, excepto que el globo está marcado con línea punteada en lugar de continua. Indican que el locutor está susurrando, y se indican así: **Bob**(wh): *Psst! Hey, chico - quieres caramelos?*

Transmisión electrónica: los globos que provienen de teléfonos, radios, televisiones, grabadoras o cualquier cosa por el estilo tienen un globo con una flecha con líneas quebradas. Permite que el lector sepa que no es habla normal sino transmitida o reproducida electrónicamente, se indican del siguiente modo: **TV** (elec): *Niñeras que matan. Esta semana, en "Oprah."*

Títulos: Los títulos son los títulos. Normalmente se rotulan en algún tipo escogido por el rotulista (a menos que el escritor o el artista pidan uno específico), y se indican con: **Title:** *LO QUE EL VIENTO SE LLEVÓ*

Créditos: en algún lugar de la splash page hay que dejar sitio para los créditos, que normalmente consisten en una lista como esta:

Guión: Barry N. Malzberg

Lápiz: Thomas Vaughn Grummett

Tinta: Willie Blyberg

Rotulista: Bill Oakley

Color: Marcus David

Para que conste, los estilos de letra que todos los rotulistas tendrán y con los que trabajarán son:

MAYÚSCULAS Negrita

Subrayado Cursiva

(BL) Letra grande

(sl) Letra pequeña

(SB) Gritos

FX Efecto sonoro

(wh) Susurro

(elec) Transmisión electrónico

Cualquier otro estilo debe ser explicado.

Las historias del despliegue transmediático “Los desafíos que han afrontado los asesores en sus diferentes épocas” y “Los maravillosos aportes de la pedagogía en la educación”, se presentaron a través de comics, predominando en el desarrollo de estos relatos la facilidad de hacer elipsis de los fragmentos de las historias, para visibilizar eventos importantes con un conjunto de imágenes secuenciales que se convierten visualmente interesantes para la audiencia por sus preferencias con este medio.

Podcast

Se abordan los siguientes aspectos relevantes que plantea (Nuez, 2010), siendo necesarios para la creación de este recurso educativo:

El podcast es un archivo de audio puesto en un servidor y distribuido mediante sindicación a través de un archivo RSS2. Los archivos de sindicación son un recurso que vienen a ayudar a poner orden entre la gran cantidad de información que se genera en la red.

Por tanto, una vez suscritos a un podcast estos “se envían de manera regular a través de Internet o de una red escolar y se puede acceder a ellos desde un iPod, portátil u ordenador de sobremesa (tanto equipos Mac como PC)”.

En el campo de la didáctica, el podcast nos permite poner al alcance de la comunidad educativa materiales sonoros elaborados por nosotros o por el alumnado de una manera sencilla y sin las limitaciones técnicas o de horarios, como nos comenta Tenorio cit in (Nuez, 2010): “Cualquier persona que tenga acceso a un ordenador, un micrófono e Internet, puede hacer un podcast. Las posibilidades de un podcast en materias de comunicación son infinitas”

En nuestra praxis educativa, hemos prescindido del concepto de sindicación para trabajar con un audio que hemos situado por lo general en una plataforma de vídeo o audio (por ejemplo, Ivoox). Gracias a ello puede ser escuchado directamente a través de un reproductor incrustado en la página web o blog y, a la vez, podemos optar por la posibilidad de que pueda ser descargado para su escucha en un reproductor de mp3.

El Guion podcast

Por guion entendemos la hoja impresa que marcará de manera secuencial y ordenada en el tiempo las pautas de comportamiento en el desarrollo de un podcast.

Dependiendo de la función para crear un podcast (y por extensión cualquier montaje de audio), del tipo de contenidos que se va a incluir, de los personajes que intervienen, de la habilidad que posea su creador con los recursos informáticos, etc., la estructura puede variar... está abierto a una total libertad a la hora de dotarlo de organización y contenidos. Pero cuando se quiere que no sea un simple entretenimiento, sino convertirlo en un transmisor y facilitador de contenidos para su uso educativo, es indudable que debe de tener un armazón que ofrezca de forma organizada los mismos. Aquí es donde entra la importancia de tener un guion. No estimamos que tenga que ser muy elaborado, pero sí deben de constar el texto, las intervenciones, los tiempos, la música y los efectos que queremos añadir, y el lugar donde se incluyen.

El Audio

La materia prima que manejamos (...), en un podcast encontramos dos tipos de componentes acústicos: por un lado, la voz y por otro el resto de los elementos sonoros que incluyen cortinillas, sintonías, efectos de sonido y música entre otros. De todo este sonido podemos disponer, en general, de dos maneras: por producción propia mediante grabación o a través de archivos que se encuentran en la red o en un registro sonoro disponible en un CD comercial.

Aquí se puede entrar en conflicto con los derechos de autor, por lo que (a no ser que se tenga permiso del propietario de los mismos) se debe optar por la producción propia o por archivos que tengan licencia Creative Commons (CC).

En cuanto a la voz, hay que procurar la mayor nitidez en el audio. Para ello hay que cuidar la técnica vocal, evitar los pops, practicar la lectura del texto antes de realizar la grabación, efectuar la misma en un sitio exento de ruidos y usar material técnico de la mayor calidad posible.

La historia “Dejando huellas inspiradas en las reflexiones pedagógicas” se presentó a través de un podcast, incidiendo en la audiencia que le atrae conocer el quehacer pedagógico mediante un archivo de audio, aprovechando de esta manera la potencialidad para facilitar y transmitir contenidos educativos, que pueden ser escuchados directamente a través de un reproductor incrustado en la página web y se puede optar por la posibilidad de ser descargado para su escucha en un reproductor de mp3.

Creación de guiones:

Para el desarrollo de los medios seleccionados, se crearon los siguientes guiones:

Guion video “Recorrido histórico de la Práctica Docente”

Tabla 11. Guion video - Recorrido histórico de la Práctica Docente. Fuente: Está investigación.

SEC .	IMAGEN	AUDIO	TIEMPO
-------	--------	-------	--------

		SONIDO	TEXTO
Escena titulo	1:	<p>Título "Recorrido histórico de la Práctica Docente Licenciatura en Informática UDENAR"</p> <p>Entra música épica de fondo/ sale música épica de fondo.</p>	24"
Escena Libro pasando hojas	2:	<p>Libro que va pasando las hojas para mostrar los cambios más representativo s de la Práctica Docente.</p> <p>En la portada del libro aparece el panorama de la Universidad de Nariño.</p> <p>la primera hoja del libro se invita a conocer cómo surgió la Práctica Docente</p> <p>en la segunda hoja se muestran los acontecimiento s más importantes del Programa de Licenciatura en Informática.</p> <p>En la tercera hoja muestra el acuerdo con el que se</p>	<p>Narrador: (voz en off) Estas a punto de conocer la magnífica historia de la Práctica Docente, con todas las situaciones que se han generado en el transcurso del tiempo desde sus inicios hasta hoy en día.</p> <p>25"</p>
		<p>Sonido pasando hojas de un libro</p> <p>Música de fondo Claudio the Worm</p>	

		<p>reglamenta la Práctica Docente. Y algunas instituciones donde se podría desarrollarla.</p> <p>En la cuarta hoja se observa los avances que se han logrado con los estudiantes y el asesor, dando origen a la creación de la Revista Runin.</p>		
Escena Salón clases	3: de	<p>El narrador está sentado en un pupitre imaginándose que está en un aula de informática dictando una clase. En un momento mira detenidamente que dos estudiantes no están prestando atención por estar molestando. De manera inesperada cae un cuaderno al piso, este suceso lo hace recordar cuando él fue estudiante.</p>	<p>Sonido de imaginación</p> <p>Sonido de fondo Birds in Flight</p>	<p>Narrador: (voz en on) Toda esta gran labor no es como la conocemos, sino que va más allá de lo que imaginas. 16"</p> <p>Recuerda por un momento que todos en alguna etapa de nuestra vida fuimos estudiantes.</p>

Escena 4: Salón de clases	El narrador se coloca de pie y escribe en el tablero esta Pregunta: ¿Quieres saber cómo surgió la Práctica Docente?	Sonido de expectativa Sonido de fondo Birds in Flight.	Narrador: (voz en on) ¿Quieres saber cómo surgió la Práctica Docente del Programa de Licenciatura en Informática de la Universidad de Nariño?	9"
Escena 5: oficina departamento de matemáticas y estadística	Oficina del departamento de matemáticas y estadística, abriendo las puertas para indicar el grupo de profesores que se encuentran sentados alrededor de una mesa, en la que se está realizando el plan de estudios del programa.	Sonido de fondo Birds in Flight.	Narrador: (voz en off) en 1993 nace la primera promoción del Programa, gestada por el Departamento de Matemáticas y Estadística y como es de imaginar, los que más participaron en la creación del plan de estudios fueron los matemáticos y algunos informáticos.	21"
Escena 6: oficina departamento de matemáticas y estadística.	Documento mostrando 6 títulos de las asignaturas. y el título "Programa de Licenciatura en Informática y se conserva que el Programa siempre ha sido anual"	Sonido de fondo Birds in Flight.	El narrador (voz en off) Muchas fueron las ideas para definir las asignaturas hasta que se llegó a concretar más de 50 entre obligatorias, electivas, formación humanística, deporte formativo, producción de textos e idioma extranjero. Pero hay algo que se conserva desde sus inicios y es	24"

			que la carrera siempre ha sido anual.	
Escena 7: oficina departamento de matemáticas y estadística.	Se puede visualizar el plan del programa de Licenciatura resaltando decimo semestre con la asignatura de Práctica Docente y la impresión del plan de estudios.	Sonido de Impresora y sonido de fondo Birds in Flight.	Narrador: (voz en off) Se tendría que esperar hasta 1997, para que surja la primera Práctica Docente de estudiantes del Programa	14"
Escena 8: oficina departamento de matemáticas y estadística.	Se enfoca una impresora saliendo el acuerdo 266 de 1993. La Práctica Docente se realizara como primera opción en el Liceo Integrado de Bachillerato de la Universidad de Nariño.	Sonido de Impresora y sonido de fondo Birds in Flight.	Narrador: (voz en off) Esta práctica estaba reglamentada por el Acuerdo 266 de 1993, que proponía al Liceo Integrado de Bachillerato de la Universidad de Nariño como una de las primeras instituciones educativas para realizarla.	16"
Escena 9: imágenes de instituciones educativas. Centro de Estudios Pedagógicos de la Universidad de Nariño.	Panorama de algunas instituciones educativas de la ciudad de Pasto Oficina del centro de estudios pedagógicos donde el estudiante hace los tramites de su	Sonido de abrir puerta , sonido de pasos y sonido de fondo Birds in Flight.	Narrador: (voz en off) Aunque los estudiantes tenían la oportunidad de ejercer la Práctica Docente en otras instituciones educativas, siempre y cuando ellos sean los encargados de realizar los trámites	25"

	Práctica Docente.		pertinentes en la oficina del Centro de Estudios Pedagógicos de la Universidad.
			Esto era lo contemplado en el plan de estudios naciente del Programa.
Escena 10: oficina departamento de matemáticas y estadística y salón de clases de la Universidad de Nariño	Oficina del departamento de matemáticas y estadística, 7 años después para indicar el grupo de profesores que se encuentran sentados alrededor de una mesa, en la que se está modificando el plan de estudios del programa. Se muestra imagen del coordinador de Práctica Docente dictando clases en un salón de clases de la Universidad de Nariño	Sonido de puerta abriendo, sonido de escribir en un teclado, sonido de personas hablando y sonido de fondo Birds in Flight.	Narrador: (voz en off) Hacia el año 2000, ya se tenía la primera modificación al plan de estudios que trajo diversas consecuencias para la práctica, una de estas fue el dejar de estar a cargo del Centro de Estudios Pedagógicos, para pasar a responsabilidad del Departamento de Matemáticas y Estadística, otra transformación, tal vez la más importante, fue que se tenían clases de Práctica Docente en la Universidad, dando lugar al cambio de su denominación a "Práctica Docente Integrada"

35"

Escena 11: oficina departamento de matemáticas y estadística	Oficina del departamento de matemáticas y estadística, en la segunda reforma para indicar el grupo de profesores que se encuentran sentados alrededor de una mesa, en la que se está modificando el plan de estudios del programa, y se resalta que la Práctica Docente se realizaran el octavo y novenos semestre.	Sonido de puerta abriendo, sonido de escribir en un teclado, y sonido de fondo Birds in Flight.	Narrador: (voz en off) En el 2007, surgió la segunda reforma curricular en el plan de estudios del Programa; la Práctica Docente toma un nuevo rumbo, puesto que ahora el estudiante tiene la responsabilidad de cursar al menos dos semestres de práctica, una en el semestre octavo y otra en el semestre novenos.	26"
Escena 12: oficina departamento de matemáticas y estadística	Coordinador de la Práctica Docente (profesor Luis Fernando Páez) que se levanta de la reunión para mencionar los cambios más representativo s de la segunda reforma curricular.	Sonido de una persona caminando y sonido de fondo Birds in Flight.	Narrador: (voz en off) Es así que la Universidad genera mejores expectativas de práctica, que dan muestra del compromiso estudiantil, esto con el fin de motivar a que el estudiante participe en más procesos institucionales, generando ideas propias que abran las puertas para plantear proyectos extracurricular s.	21"
Escena 13: oficina	Oficina del departamento	Sonido de puerta	Narrador: (voz en off) Para el año	21"

departamento de matemáticas y estadística	de matemáticas y estadística, en la tercera reforma para indicar el grupo de profesores que se encuentran sentados alrededor de una mesa, en la que se está modificando el plan de estudios del programa.	abriendo y sonido de fondo Birds in Flight.	2010, con la tercera reforma al plan de estudios y con la vinculación de docentes tiempo completo al Programa, la Práctica Docente tuvo grandes transformaciones, para generar a los estudiantes una mejor formación en varios ámbitos.
Escena 14: Salón de clases Institución Educativa.	Estudiante en un salón de clases haciendo observación de la Práctica Docente.	Sonido de niños hablando y sonido de fondo Birds in Flight.	Narrador: (voz en off) Permitiendo que haya una aproximación al ejercicio docente desde 10" semestres inferiores con labores de observación y ayudantía.
Escena 15: cuarto de estudio de una casa	Sale la estudiante de la clase y se dirige a su casa a trabajar en el computador haciendo reflexiones escritas en el blog de Práctica Docente y organiza las evidencias de su proyecto extracurricular, además para amenizar el ambiente se coloca a	Sonido Reggaetón y sonido de fondo Birds in Flight.	Narrador: (voz en off) A partir de este momento se generan estrategias de reflexión pedagógica escrita, planteando socializaciones y exposiciones de temas que abordan la labor de Práctica Docente. También son los encargados de proponer un proyecto extracurricular que ayude a solucionar una 23"

		escuchar música.		necesidad educativa en la institución de práctica.
Escena 16:	Panorama de la universidad de Nariño	Portada de la revista universitaria de informática RUNIN 2015.	sonido de fondo Birds in Flight.	Narrador: (voz en off) En el transcurso de cinco años hubo grandes logros, destacando que en este tiempo surgió la propuesta de la revista Universitaria de Informática (RUNIN), creada por estudiantes para estudiantes. 18"
Escena 17:	oficina departamento de matemáticas y estadística	Oficina del departamento de matemáticas y estadística, en la cuarta reforma para indicar el grupo de profesores que se encuentran reunidos con el rector, jefe del departamento y algunos profesores del Programa de Licenciatura en Informática con el documento de la acreditación de alta calidad.	Sonido de aplausos y sonido de fondo Birds in Flight.	Narrador: (voz en off) Por motivo de la acreditación de alta calidad, el Programa se ve en la obligación de hacer su cuarta reforma curricular, que gracias al aporte de directivos, profesores, administrativos y estudiantes, este extenso y riguroso proceso se realizó en muy poco tiempo. 17"

Escena 18:	Enfocándose una impresora que está imprimiendo el Acuerdo 127 de 2016.	Sonido de impresora y sonido de fondo Birds in Flight.	Narrador: (voz en off) A partir de este momento surge la necesidad de contemplar la creación de un nuevo Acuerdo, el 127 de 2016, que establece todos los lineamientos de la Práctica Pedagógica.	14"
Escena 19:	<p>Oficina del departamento de matemáticas y estadística</p> <p>Coordinador de la Práctica Docente (profesor Jorge Luis Ramos) menciona los cambios significativos que se han alcanzado hoy en día en la Práctica Docente.</p> <p>Afiche del nuevo plan de estudios</p> <p>Fotos de los graduados del Programa de Licenciatura en Informática.</p>	Sonido de aplausos y sonido de fondo Birds in Flight.	Narrador: (voz en off) Hoy en día la Práctica Docente ha alcanzado cambios significativos que mejoran los procesos de formación de los futuros profesionales de la educación en Informática. Es por eso que para ser un gran profesor tienes que recorrer un largo sendero de dificultades, pero también de muchísimos avances positivos colmados de satisfacciones.	28"
Escena 20:	Parque de diversiones	Sonido de fondo Birds in Flight.	Narrador: (voz en off) Si estás dispuesto a experimentar un cambio que te llevara a vivir diferentes aventuras y grandes emociones que	41"

	<p>Imagen del carril de la montaña rusa con letreros de los retos de la Práctica Docente:</p> <p>Los desafíos que han afrontado los asesores en las diferentes épocas.</p> <p>Compromisos adquiridos durante la experiencia pedagógica.</p> <p>Dejando huellas inspiradas en las reflexiones pedagógicas</p> <p>Los maravillosos aportes de la pedagogía en la educación</p> <p>Más allá de la labor docente</p>	<p>jamás podrías llegar a imaginar, lo esencial es que la magia de un docente se encuentra en ti. Siento que ya estás preparado para empezar tu propia aventura. Ahora es el momento de conocer los retos que debes asumir en la Práctica Docente:</p> <p>Los desafíos que han afrontado los asesores en sus diferentes épocas</p> <p>Compromisos adquiridos durante la experiencia pedagógica</p> <p>Dejando huellas inspiradas en las reflexiones pedagógicas</p> <p>Los maravillosos aportes de la pedagogía en la educación</p> <p>Más allá de la labor docente</p>
	Texto	
Escena 21: Créditos	<p>Productores: Jonny Benavides - Xiomara López</p>	34"

Diseño y
animación:

Jonny
Benavides -
Xiomara López

Voz: Jaime
Santander

Directivos y
Docentes:

Javier Caicedo

José Luis Romo

Homero Paredes

Hernán García

Luis Eduardo
Paz

Carlos Solarte
Portilla

Saulo Mosquera

Martha Sofía
Gonzales

Regina Arias

Estudiantes
colaboradores:

Camilo Ortiz y
María
Benavides

Agradecimiento
s a Mg. José
Luis Romo

Universidad de
Nariño
2019

Historias
Basadas en
vivencias

educativas de
los
Licenciados en
Informática.

Nota: guion video que será publicado en la página web

Guion comic “Los desafíos que han afrontado los asesores en sus diferentes épocas”

Tabla 12. Guion comic - Los desafíos que han afrontado los asesores en sus diferentes épocas.

Fuente: Está investigación.

Paginas	Viñetas	Cuadros	Personajes
PÁGINA [1]	1. Descripción de la viñeta: Title: Los desafíos que han afrontado los asesores en sus diferentes épocas. Dibujo de los personajes profesora Rufina Arias ubicada en el centro de estudios pedagógicos, profesor Luis Fernando Páez explicando sobre la documentación necesaria para la Práctica Docente, profesor Jorge Luis Ramos con la revista Runin, además van a estar acompañados de estudiantes. Por último se presenta el panorama de la Universidad de Nariño.		
PÁGINA [2]	2. Descripción de la viñeta: Plano general de la oficina centro de estudios pedagógicos de la Universidad de Nariño, donde se encuentra la coordinadora de Práctica Docente en su escritorio, acompañada alrededor de un grupo de estudiantes de diferentes Licenciaturas que solicitan se les brinde una asesoría de Práctica Docente.	CAP: En 1997 primera Práctica Docente.	Rufina Arias: ¿Jóvenes necesitan asesoría para su Práctica Docente? Luis Fernando Páez y Horacio Paredes: Si profe. Jorge Luis Ramos: Por supuesto. Otro: si
PÁGINA [2]	3. Descripción de la viñeta: Plano medio de la oficina centro de estudios pedagógicos, con la profesora Rufina Arias, donde se encuentra la		

	coordinadora de Práctica Docente en su escritorio asignando citas a los estudiantes de los diferentes Programas que están organizados en una fila.		
PÁGINA [2]	4. Descripción de la viñeta: Plano medio de la oficina centro de estudios pedagógicos, con la profesora Rufina Arias, donde se encuentra asesorando a un practicante, el cual tiene dudas con su plan de área.	CAP: La profesora Rufina asesoraba desde la experiencia pedagógica.	<p>Rufina Arias: cuéntame, ¿en qué te puedo colaborar?</p> <p>Luis Fernando Páez: Tengo muchas dudas con mi plan de área.</p> <p>Rufina Arias: ¡Esta bien! Asesórate del docente de la Institución Educativa.</p> <p>Luis Fernando Páez: ¡uff genial!</p>
PÁGINA [2]	5. Descripción de la viñeta: Plano medio de la oficina del profesor Luis Páez donde se encuentra en su escritorio con el portátil realizando labores de la coordinación de Práctica Docente, pensando en brillantes ideas.	CAP: Hacia el año 2005 la responsabilidad de la práctica pasa a cargo de un docente Luis Fernando Páez.	<p>Luis Fernando Páez (th): ¿Cómo fortalecer los procesos de Práctica Docente?</p>
PÁGINA [2]	6. Descripción de la viñeta: Plano general de un salón de clases, donde se encuentra el profesor Luis Páez explicando a los estudiantes que van a cursar Práctica Docente, que deben organizar todas las evidencias de su práctica en una carpeta.	CAP: Se inicia un proceso de acompañamiento a los estudiantes.	<p>Luis Fernando Páez: chicos la información de la práctica ira en una carpeta.</p> <p>Camilo Ortiz: ¿Qué debe contener?</p> <p>María Benavides: ¿Cómo así?</p>
PÁGINA [3]	7. Descripción de la viñeta: Plano medio salón de clases donde el profesor Luis Páez explica que debe contener la carpeta de Práctica Docente.		Luis Fernando Páez: La carpeta debe contener el plan de área, plan de clases y seguimiento evaluativo.
PÁGINA [3]	8. Descripción de la viñeta: Plano medio de la oficina del profesor Luis Páez donde hace entrega de toda la documentación de Práctica	CAP: Después de unos años se entrega la Práctica	Luis Fernando Páez: Jorge Luis te entrego mis aportes de la Práctica Docente.

	<i>Docente al nuevo asesor el profesor Jorge Luis Ramos.</i>	<i>Docente a un nuevo asesor.</i>	Jorge Luis: Muchas gracias.
<i>PÁGINA [3]</i>	<i>9. Descripción de la viñeta: Plano medio de la oficina del profesor Jorge Luis Ramos, donde se encuentra en su escritorio con un computador, realizando aportes valiosos a la Práctica Docente.</i>	<i>CAP: El asesor esta en continuo mejoramiento acorde a las necesidades de los estudiantes.</i>	Jorge Luis Ramos (th): <i>Reflexiones, portafolio, proyecto extracurricular Socializaciones.</i>
<i>PÁGINA[3]</i>	<i>10. Descripción de la viñeta: plano general de un salón de clases donde se propone cual serial la mejor manera de aprovechar las TIC para enriquecer la Práctica Docente.</i>		Jorge Luis Ramos: ¿Cómo las TIC permiten difundir las reflexiones de la Práctica Docente? María Benavides: YouTube. Otro: Audios Camilo Ortiz: Revista digital.
<i>PÁGINA[3]</i>	<i>11. Descripción de la viñeta: plano general de un salón de proyecciones donde se hace un evento formal, que es organizado por el profesor Jorge Luis Ramos y sus estudiantes de Práctica Docente de esa época, para que en compañía de algunos miembros de la comunidad educativa se pueda dar reconocimiento a la revista Runin.</i>		Jorge Luis Ramos: <i>Presentación de la revista RUNIN.</i>

PÁGINA[4]

*12. Descripción de la viñeta:
Cierre de cubierta del comic
donde aparecen los
reconocimientos. Los creadores
de la historia y los
contribuyentes: docentes y
egresados entrevistados del
Programa de Licenciatura en
Informática. En la parte
inferior de la viñeta se visualiza
los siguientes logos: logo del
Programa de Licenciatura en
Informática, de la Acreditación
Institucional, del Programa y el
logo de la Universidad de
Nariño.*

Nota: comic que será publicado en la aplicación web.

Guion infografía “Compromisos adquiridos durante la experiencia pedagógica”.

1. Historia para la infografía.

La historia se denominó compromisos adquiridos durante la experiencia pedagógica, anteriormente mencionada, que trato acerca de la responsabilidad que ha tenido el practicante de Licenciatura en Informática de acuerdo a las exigencias educativas de cada época. Además, se destacó los criterios de evaluación que plantea cada asesor en el desarrollo de la Práctica Docente, focalizando en el mejoramiento continuo del quehacer pedagógico.

Se utilizó un enfoque basado en datos, dado que se hicieron entrevistas a estudiantes y Licenciados en Informática de las diferentes generaciones, que permitieron conocer las vivencias representativas de los compromisos que asumieron en la Práctica Docente; siendo un conjunto de datos principales para contar esta historia de manera que puede llegar a cautivar a la audiencia.

2. Tipo de infografía

El tipo de infografía que se va utilizar es de línea de tiempo, indicando los compromisos propuestos por los asesores de las diferentes épocas, que son cumplidos por los practicantes.

3. Información más relevante

La información que se tiene en cuenta en la infografía se basa en las entrevistas de los estudiantes de Licenciatura en informática, destacando las experiencias representativas. Por tanto, la información que se va a visualizar es la siguiente:

Tabla 13. Guion infografía - Compromisos adquiridos durante la experiencia pedagógica.

Fuente: Está investigación.

Titular
Compromisos adquiridos durante la experiencia pedagógica
Texto
La responsabilidad se ha considerado en todas las generaciones de practicantes según las exigencias educativas que fueron mejorando con el pasar del tiempo.
Cuerpo
Periodo de tiempo 1997
<ul style="list-style-type: none">• Trámites para la Práctica Docente en el Centro de estudios pedagógicos• Compromisos de la época
Periodo de tiempo 2000
<ul style="list-style-type: none">• Documentación de la Práctica Docente en una carpeta (plan de área, plan de aula y seguimiento evaluativo)• Cumplimiento de actividades extraclase
Periodo de tiempo 2010
<ul style="list-style-type: none">• Inducción y planeación• Socializaciones• Proyecto extracurricular• Reflexiones escritas• Auditoria• Publicación digital con las mejores reflexiones escritas.
Fuente
Infografía con base a entrevistas de estudiantes y Licenciados en informática – Proyecto visibilidad de la Práctica Docente
Créditos
Diseñadores: Jonny Benavides – Xiomara López

Guion podcast “Dejando huellas inspiradas en las reflexiones pedagógicas”

Tabla 14. Guion podcast - Dejando huellas inspiradas en las reflexiones pedagógica. Fuente: Está investigación.

Bloque	Duración	Audio
Presentación	30 segundos	Música de Fondo
		Música Cinematográfica Inspiradora
		Hola estudiantes de Licenciatura en Informática y público en general, este medio hace parte del proyecto de visibilidad de la Práctica Docente a partir de la creación de un producto transmedia, donde se cuenta una historia que puede llegar a despertar en ti emociones y sentimientos al sentirte identificado con algunas vivencias del quehacer docente.
		Como fruto de las reflexiones y experiencias de aula en torno a la práctica pedagógica desde el área de Tecnología e Informática surge la revista RUNIN creada por estudiantes para estudiantes.
Desarrollo		Música de Fondo
		Música Cinematográfica Inspiradora
		Un momento de inspiración te hace recordar las vivencias como estudiante que pasaste en tu formación académica. Imagínate años atrás cuando conociste a tus profesores, algunos causaron un impacto en ti, eso te lleva a recordar que cada profesor tiene su esencia que lo hacen único y especial en su salón de clases, lo más representativo para ti es el profesor que supo llegar a tocar tu corazón con sus palabras de aliento y construir sueños e ilusiones que hoy te tienen aquí.
		El anhelo de cada docente siempre ha sido dejar huella en sus estudiantes, pero lograr este propósito no es tan fácil, para llegar a ello se requiere entrega total de la profesión docente que le permita vivir la aventura de una montaña rusa con subidas y bajadas, es muy similar a lo que sucede en la realidad educativa, habrá buenos y malos momentos que te permiten pensar cómo hacer cada día mejor tu labor docente, llevarlo a la reflexión es otra historia.
		Cuando te dedicas a preparar tu clase piensas en la manera cómo se va a llevar a cabo, después vivencias con tus estudiantes esta experiencia educativa, mirando situaciones escolares que pueden realizarse de mejor manera, al finalizar tu jornada tomas notas mentales sobre ello. Es lo que ocurre durante la mayor parte del tiempo antes, durante y después de clase. Era una forma de reflexionar de los primeros Licenciados en Informática, nada más.

Algo maravilloso sucedió con algunos practicantes que tuvieron la iniciativa personal de llevar un diario docente en el que se plasmaba todo lo que se sentía, con las experiencias más representativas para cada uno. Esto llegó a convertirse en algo tan significativo para muchos porque ellos mismos son los protagonistas de estas historias que hacen parte de sus inmemorables recuerdos de Práctica Docente.

Una situación con la que muchos nos sentimos identificados es que solo hacemos las cosas cuando hay una exigencia académica que representa una nota evaluativa, convirtiéndose en un estímulo positivo que nos impulsa a realizar la labor docente de mejor manera, aunque esto no debería ser así, nuestro mayor propósito es el privilegio que tenemos en nuestras manos de formar ciudadanos del futuro.

Con todo el proceso que se venía realizando desde hace años atrás se dio paso a la maravillosa idea de realizar prácticas pedagógicas reflexivas que gracias a un asesor comprometido y dedicado con su profesión docente se hizo realidad. El impulso para emprender esta idea se dio por los compromisos que se cumplían en la asignatura de Práctica Docente contando las vivencias educativas a manera de reflexión con la creación de documentos escritos.

Cuando los docentes en formación tenían que escribir, se inspiraban en todas las vivencias que suceden en el día a día escolar, que con un proceso minucioso se pueden plasmar en la creación de historias basadas en su propia realidad educativa. Estas vivencias son fruto de reflexión de los estudiantes en su Práctica Docente, que demuestran su profesionalismo.

Para que las reflexiones pedagógicas sean consolidadas al interior del Programa se promueven espacios tecnológicos que permiten un conocimiento colectivo a través de la participación de aportes escritos. Inicialmente las vivencias de la Práctica Docente se relatan en un blog con unas condiciones específicas, esto se convierte en un reto para el practicante tanto así que lo mantuvo despierto por las noches; le causó sufrimiento cuando sus escritos no eran aceptados, después de tantos intentos negados por fin lo iba logrando proporcionándole grandes satisfacciones ¡Claro que esto no se hace de la noche a la mañana!

Una brillante idea gestada por los estudiantes y un asesor de práctica transformo la riqueza de vivir la docencia de forma colaborativa mediante la implementación de una revista universitaria del Programa de Licenciatura en Informática (RUNIN), esta vez además de los estudiantes se extiende la oportunidad de participar a los profesionales de la educación, creando artículos cortos con su propia esencia, para dar a conocer las reflexiones y experiencias de aula que se generan en el área de Tecnología e informática. Este proceso no fue nada fácil porque para poder publicar sus artículos tenían que cumplir con muchas exigencias, tiempo, paciencia, esfuerzo y compromiso que

		<p>forman parte del proceso de escritura. ¿Estás dispuesto a afrontar este compromiso?</p> <p>Un docente que no reflexione de lo que hace seguirá cometiendo los mismos errores en cuanto a metas, modelos del ser humano, metodologías, conocimientos, saberes estrategias de evaluación; sino reflexiona en torno a ello no podrá crecer como docente. El hecho de reflexionar acerca de la realidad educativa es muy importante para convertirse en guía, mediador y profesor idóneo de la educación.</p> <p>Música de Fondo</p> <p>Música Cinematográfica Inspiradora</p>
Cierre y despedida	30 segundos	<p>Gracias a todos por escuchar este podcast, espero que esta experiencia de aprendizaje sea de su total agrado y logre inspirarlos en su labor docente y los incentive a compartir sus experiencias pedagógicas en el canal de difusión que permite la expansión transmedia de la visibilidad de la Práctica Docente. Te invitamos a ingresar a la página web: licinfo.udenar.edu.co/ntpracticadocente en la opción comparte tu experiencia. Hasta una próxima oportunidad.</p>

Nota: Podcast publicado en la página Web

Guion comic “Los maravillosos aportes de la pedagogía en la educación”.

Tabla 15. Guion comic - Los maravillosos aportes de la pedagogía en la educación. Fuente: Está investigación.

<u>Paginas</u>	<u>Viñetas</u>	<u>Cuadro</u>	<u>Personajes</u>
PÁGINA [1]	<p>1. Descripción de la viñeta:</p> <p>Title: los maravillosos aportes de la práctica pedagógica en la educación.</p> <p>Dibujo representativo de la primera coordinadora de Práctica Docente que se encuentra en el aula de clases implementando diferentes estrategias de aprendizaje para motivar a sus estudiantes.</p>		

PÁGINA [2]	<p>2. Descripción de la viñeta: En un salón de clases se encuentra un profesor de matemáticas dictando una clase a los estudiantes de Licenciatura en Informática, resaltando que en sus inicios el plan de estudios estaba centrado en matemáticas más que en pedagogía.</p>	<p>CAP: En un principio el plan de estudios estaba basado en matemáticas.</p>
PÁGINA [2]	<p>3. Descripción de la viñeta: En un salón de clases se encuentra una profesora dictando una clase de pedagogía a un grupo de estudiantes.</p>	<p>CAP: Las clases de pedagogía las brindaban los profesores de la facultad de educación.</p> <p>Rufina Arias: En la clase de hoy se explicara el modelo basado en problemas (ABP).</p>
PÁGINA [2]	<p>4 Descripción de la viñeta: el profesor Luis Fernando Páez compartiendo sus conocimientos pedagógicos con un grupo de estudiantes en una zona verde de la Universidad de Nariño.</p>	<p>CAP: Con la primera reforma curricular se integró en el plan de estudios más asignaturas de educación.</p>
PÁGINA [2]	<p>5 Descripción de la viñeta: Auditorio FACIEN donde se encuentra el profesor Jorge Luis Ramos, brindando una clase de inducción a los estudiantes de Licenciatura en Informática que van a realizar su Práctica Docente.</p>	<p>CAP: tras reformas curriculares se fortalecieron las bases pedagógicas de los practicantes.</p>
PÁGINA [2]	<p>6 Descripción de la viñeta: Estudiante María Benavides dispuesta a iniciar su Práctica Docente en una Institución Educativa.</p>	<p>CAP: la formación pedagógica es importante para que los estudiantes se enfrenten a la realidad educativa.</p> <p>María Benavides (th): el momento ha llegado</p>
PÁGINA [3]	<p>7. Descripción de la viñeta: Cierre de la cubierta del comic donde aparecen los reconocimientos. Los creadores de la historia y los contribuyentes: docentes y egresados del Programa de Licenciatura en Informática. En la parte inferior de la</p>	

*viñeta se visualiza los
siguientes logos: logo del
Programa de Licenciatura en
Informática, de la
Acreditación Institucional del
Programa y el logo de la
Universidad de Nariño.*

Nota: comic que será publicado en la aplicación web

Guion infografía “Más allá de la labor docente”

1. Historia para la infografía

La historia se denomina más allá de la labor docente, anteriormente mencionada, trato acerca de las experiencias educativas asumidas por el docente en formación en su práctica pedagógica que le permitieron integrarse en actividades institucionales, manifestando su capacidad de aportar con sus conocimientos que giran en torno a la tecnología y la informática para enriquecer la vida académica de los estudiantes.

Se utilizó un enfoque basado en datos, dado que se hicieron entrevistas a estudiantes y Licenciados en Informática de las diferentes generaciones, permitiendo conocer las actividades extracurriculares que vivenciaron en la Práctica Docente; siendo un conjunto de datos principales para contar esta historia de manera que puede llegar a cautivar a la audiencia.

2. Tipo de infografía

El tipo de infografía que se va utilizar es informativa, ya que se centra en dar a conocer experiencias educativas de la historia con información relevante.

3. Información más relevante

La información que se tiene en cuenta en la infografía se basa en las entrevistas de los estudiantes de Licenciatura en informática, destacando las experiencias representativas. Por tanto, la información que se va a visualizar es la siguiente:

Tabla 16. Guion infografía - Más allá de la labor docente. Fuente: Esta investigación.

Titular	
Más allá de la labor docente	
Introducción	
La gran misión que tiene el docente en sus manos está en trascender en la institución educativa.	
Cuerpo	
<ul style="list-style-type: none"> • Integrarse en actividades institucionales: eventos académicos, eventos deportivos y eventos culturales. • Compromisos que asume un excelente profesional de la educación. • Proyectos extracurriculares: amor a la naturaleza y visita museo del carnaval. • Compartir experiencias docentes. • Eventos académicos: III seminario de actualización de prácticas pedagógicas. • Eventos nacionales: XIV encuentro nacional de experiencias curriculares y de aula en educación en tecnología e informática REPETIC. • Fruto del gran trabajo que se realiza en la Práctica Docente 	
Fuente	
Infografía con base a entrevistas de estudiantes y Licenciados en informática – Proyecto visibilidad de la Práctica Docente.	
Créditos	
Diseñadores: Jonny Benavides – Xiomara López	

Nota: infografía publicada en la página web

Guion video introducción

Tabla 17. Guion video introducción. Fuente: Esta investigación.

SEC.	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
		<u>SONIDO</u>	<u>TEXTO</u>	
Escena 1: titulo	Título "Mundo narrativo de la Práctica Docente"	Entra música de fondo/ sale música de fondo		13"
		Happy and Fun Pop Background		

Music For
Videos

Escena 2: Lugares con medios de comunicación .	<p>La evolución de los medios de comunicación. Se muestra la comunicación de los antepasados con señales de humo, posteriormente imágenes del lenguaje y la escritura, dando paso a una imagen de la imprenta hasta finalmente llegar a nuestros días con los medios de comunicación tecnológicos.</p>	<p>Sonido señales de humo</p> <p>Música motivacional</p>	<p>Narrador: (voz en off) La sociedad siempre ha tenido la necesidad de contar historias, para comunicarse con las personas de su entorno. En el transcurso del tiempo se ha ido evolucionando gracias a la apropiación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), que posibilitan que las personas se encuentren conectadas.</p> <p>40"</p>
--	--	--	--

Escena 3: Representación de las NT	<p>Imagen de las narrativas transmedia donde se desprenden de esta publicidad, periodismo y educación.</p>	<p>Narrador: (voz en off) Las tecnologías se pueden aprovechar de mejor manera con una innovadora estrategia de comunicación denominada Narrativas Transmedia (NT), la cual tiene gran impacto en la publicidad, el periodismo y por supuesto en la educación</p> <p>10"</p>
--	--	--

Escena cuarto estudio de una casa	4:	Se indica un estudiante de Licenciatura en Informática entretenido visualizando en un computador el mundo narrativo de la Práctica Docente resaltando las historias que se despliegan en los diferentes medios y plataformas de comunicación (videos, comics, podcast e infografía)	Narrador: (voz en off) El mundo narrativo de la Práctica Docente, propone una experiencia transmedia inmersiva, con la integración de diferentes recursos tecnológicos, al momento de mostrar historias de acuerdo a las vivencias pedagógicas, despertando diferentes experiencias emotivas cognitivas y físicas, lo cual se despliega en diferentes medios y plataformas de comunicación.
Escena Cuarto estudio de una casa	5:	Estudiante de Licenciatura en informática visualizando la interfaz principal del producto transmedia. Además, visualiza la interfaz de la expansión transmedia para participar con su relato.	Narrador: (voz en off) Este proyecto es un acercamiento a las NT, ya que se pretende narrar las vivencias de los docentes en formación del Programa de Licenciatura en Informática que obtienen en la Práctica Docente, brindando la posibilidad de que cualquier persona pueda

		asumir un rol activo en la construcción del relato.	
Escena 6: Salón de clases universidad	Se encuentran diferentes personas incentivando a participar en la expansión transmedia.	Narrador (voz en off) Con esta experiencia esperamos incentivar inicialmente a los estudiantes del programa de Licenciatura en Informática y cualquier profesional de la educación interesado en participar en la expansión transmedia.	12"
Escena 7: Panorama de la Universidad de Nariño	Estudiante de Licenciatura en Informática, invitando a participar del mundo narrativo de la Práctica Docente.	Narrador (voz en on): Que tan preparado estas para comenzar esta nueva experiencia. Recuerda todas las vivencias pedagógicas cuentan para participar ahora...	8"
	Texto		
Escena 8: Créditos	Directores: Jonny Benavides - Xiomara López Diseño y animación: Jonny Benavides - Xiomara López Voz: Jaime Santander		30"

Estudiantes
colaboradores:

Camilo Ortiz y
María
Benavides

Universidad de
Nariño
2019.

Nota: video que será publicado en la página web

Diseño de prototipo:

De acuerdo a los resultados obtenidos en fases anteriores y para la creación del prototipo de la aplicación web se utilizó Mockup con la herramienta **Moqups**, ayudado de plantillas prefabricadas que facilitan la maquetación y sirven para mostrar de manera rápida el diseño web final; con el fin de visibilizar los relatos educativos de la Práctica Docente, posibilitando la participación en la expansión transmedia.

Análisis de requerimientos:

Requerimientos: teniendo en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática se procede a la creación, diseño y desarrollo de la aplicación web, mostrando como resultado los siguientes aspectos:

Requerimientos funcionales:

Para que el usuario pueda acceder a la aplicación web deberá contar con un equipo de cómputo con las siguientes características:

Sistema operativo Windows, Mac OS o Linux

Espacio en memoria RAM de 1GB o superior para el funcionamiento de la aplicación.

Equipo con acceso a internet.

Navegador web para acceder a la aplicación.

Requerimientos para móviles:

Para que el usuario pueda acceder a la aplicación web desde un dispositivo móvil, deberá contar con un equipo con las siguientes características:

Sistema Operativo Android o cualquier sistema operativo de dispositivo móvil.

Espacio en memoria RAM de mínimo 512 MB.

Pantalla de 4,3 pulgadas en adelante

Acceso a internet mediante conexión Wifi.

Navegador del dispositivo html5.

Requerimientos para la realización de la aplicación web

Para la creación y desarrollo de la aplicación web, se contó con un equipo de cómputo con las siguientes características:

Procesador Intel Core I7 de séptima generación

Sistema operativo Windows 8 o Windows 10

Memoria RAM de 8GB

200 MB de espacio disponible en el disco duro

Resolución de pantalla: 1280 x 800 con tarjeta de vídeo de 16 bits

Software para gráficos: Adobe Illustrator CC 2018

Software para edición de audio: Audacity

Software para edición de video: Adobe Premier CC 2018.

Software para animación Adobe Animate

Los anteriores aspectos son necesarios para mostrar la información de diferentes tipos tales como: imágenes, audios, textos y animaciones para el óptimo funcionamiento de la misma.

Herramientas y/o software de desarrollo de la aplicación web:

Para la construcción de los diferentes productos transmedia fue necesario la utilización de los programas de la Suite de Adobe. Por tanto, se utilizó Adobe Illustrator CC 2018 para la creación de gráficos (personaje, escenarios, comics e infografías) utilizados en los recursos transmedia. Así mismo para la elaboración del video se utilizó Adobe Premier Pro CC 2018, con el cual crea los videos (Introducción a las NT y Recorrido histórico de la Práctica Docente) y para la animación de algunas escenas fue necesario la utilización de Adobe Animate CC 2018 y After Effects CC 2018. Por otro lado, otro programa necesario fue Audacity que se utilizó para la elaboración y edición de audio; todos los software anteriormente mencionados están licenciados por la Universidad de Nariño.

En cuanto a la elaboración de la aplicación web se utilizó lenguaje HTML5, el cual es soportado por todos los dispositivos tecnológicos sin tener instalado ninguna aplicación adicional. También tiene incorporado hojas de estilo CSS3 y JavaScript, permitiendo diseñar aplicaciones web accesibles y sencillas.

Arquitectura de la aplicación web:

Se definió el flujo de información que se presenta cuando el usuario interactúa con la aplicación web, dando prioridad a la simplicidad y usabilidad de la presentación de los relatos educativos, con la finalidad de brindarle a la audiencia una interfaz intuitiva. En el siguiente grafico se muestra el flujo de información que se maneja dentro de la aplicación del mundo narrativo de la Práctica Docente.

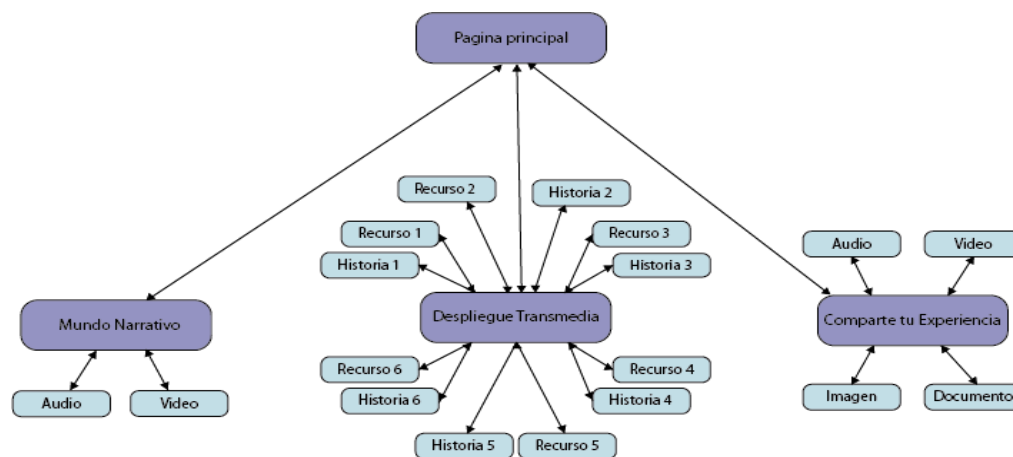


Figura 13. Flujo de información general de la aplicación web. Fuente: Esta investigación.

Maquetación de la aplicación web

Se definió la estructura de la aplicación web y la forma cómo esta interactúa con el usuario, además del acceso a los diferentes medios y plataformas de comunicación que integraron los recursos tecnológicos para la visibilidad y difusión de las vivencias de la Práctica Docente. De esta manera se realiza un prototipo de la página principal de la aplicación, donde se muestra de manera general los enlaces principales. (Ver figura 14)

Cuando el usuario ingresa a la aplicación web se encuentra con una página principal que tiene un menú con opciones que ingresan a todas las páginas que se encuentran en la aplicación, estas son: mundo narrativo, despliegue transmedia y comparte tu experiencia, además tiene acceso a enlaces de: créditos, reconocimientos y términos legales; al ingresar a cada uno de las opciones del menú y los enlaces, se encuentra diferente información como gráficos, animaciones, audio y textos que dan a conocer el mundo narrativo de la Práctica Docente, a continuación se presenta la descripción de cada uno:

Mundo narrativo: esta página explica el propósito del proyecto transmedia con la integración de diferentes recursos tecnológicos que facilitan la visibilidad de la Práctica Docente del Programa de Licenciatura en Informática. En este espacio se encuentra un video de introducción a las NT con un audio de bienvenida que realiza una invitación a conocer las vivencias de la Práctica Docente.

Despliegue transmedia: se encuentra la historia principal “Recorrido histórico de la Práctica Docente” y se muestran los diferentes relatos del mundo narrativo de la Práctica Docente que integran las historias y los recursos tecnológicos.

Comparte tu experiencia: es un canal de comunicación para que los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática y la sociedad en general, participen compartiendo sus relatos educativos que aportan a la expansión transmedia del mundo narrativo.

Términos legales: son los términos y condiciones que rigen el buen uso del mundo narrativo de la Práctica Docente.

Créditos: se muestran los autores del proyecto y los agradecimientos a las personas que contribuyeron en su desarrollo.

Reconocimientos: hace referencia a la visibilidad del proyecto en diferentes ámbitos educativos a nivel regional y nacional.

Navegación:

Se define la accesibilidad del usuario con la información presentada en la aplicación web, además de crear un mapa de navegación para identificar las secciones de la misma.

Tabla 18. Cuadro de interacción para el usuario. Fuente: Esta investigación.

Aplicación web mundo narrativo de la Práctica Docente	
Usuario	
Se elaboró una aplicación web donde la audiencia puede visibilizar los relatos educativos de la práctica docente y participar en la expansión transmedia.	
Ingresar a la aplicación web (Ver Figura 14)	El usuario podrá acceder a la aplicación mediante la página del Programa de Licenciatura en Informática de la universidad Nariño. El link de acceso es: licinfo.udenar.edu.co/ntpracticadocente
Acceder al contenido de las opciones del menú. (Ver Figura	Al ingresar a cualquiera de las opciones del menú es decir a mundo narrativo, despliegue transmedia y comparte tu

14)	<p>experiencia, se muestra el contenido del ítem seleccionado de manera interactiva y agradable.</p> <p>Además tiene acceso a enlaces de términos legales, créditos y reconocimientos para conocer más acerca del mundo narrativo de la Práctica Docente.</p> <p>Al ingresar a esta opción del menú se presenta el propósito del proyecto transmedia a través de un video y de manera textual.</p>
Acceder a la opción Mundo Narrativo.(Ver Figura 15)	<p>Además tiene acceso a enlaces de términos legales, créditos y reconocimientos para conocer más acerca del mundo narrativo de la Práctica Docente.</p> <p>Al ingresar a esta opción del menú, le permite al usuario conocer de manera interactiva las historias educativas que hacen parte del mundo narrativo de la Práctica Docente.</p>
Acceder a la opción de Despliegue Transmedia (Ver Figura 16)	<p>Además tiene acceso a enlaces de términos legales, créditos y reconocimientos para conocer más acerca del mundo narrativo de la Práctica Docente.</p> <p>Al ingresar a esta opción del menú, le permite al usuario participar con su experiencia, para subir el relato educativo en diferentes formatos: documentos, audios, videos e imágenes.</p>
Acceder a la opción de Comparte tu experiencia(Ver Figura 17)	<p>Además tiene acceso a enlaces de términos legales, créditos y reconocimientos para conocer más acerca del mundo narrativo de la Práctica Docente.</p> <p>Al ingresar a este enlace, le permite al usuario conocer los términos y condiciones que rigen el uso del mundo narrativo de la Práctica Docente.</p>
Acceder al enlace Términos legales (Ver Figura 18)	<p>También se presenta el menú con las opciones de mundo narrativo, despliegue transmedia y comparte tu experiencia.</p> <p>Al ingresar a este enlace, se presentan los creadores del proyecto y los agradecimientos.</p>
Acceder al enlace Créditos (Ver Figura 19)	<p>También se presenta el menú con las opciones de mundo narrativo, despliegue transmedia y comparte tu experiencia.</p> <p>Al ingresar a este enlace, se da a conocer la visibilidad del proyecto en diferentes ámbitos educativos a nivel regional y nacional.</p>
Acceder al enlace Reconocimientos (Ver Figura 20)	<p>También se presenta el menú con las opciones de mundo narrativo, despliegue transmedia y comparte tu experiencia.</p>

A continuación, se muestran las figuras correspondientes al cuadro de interacción del usuario, dando una idea general de los elementos que componen cada interfaz.

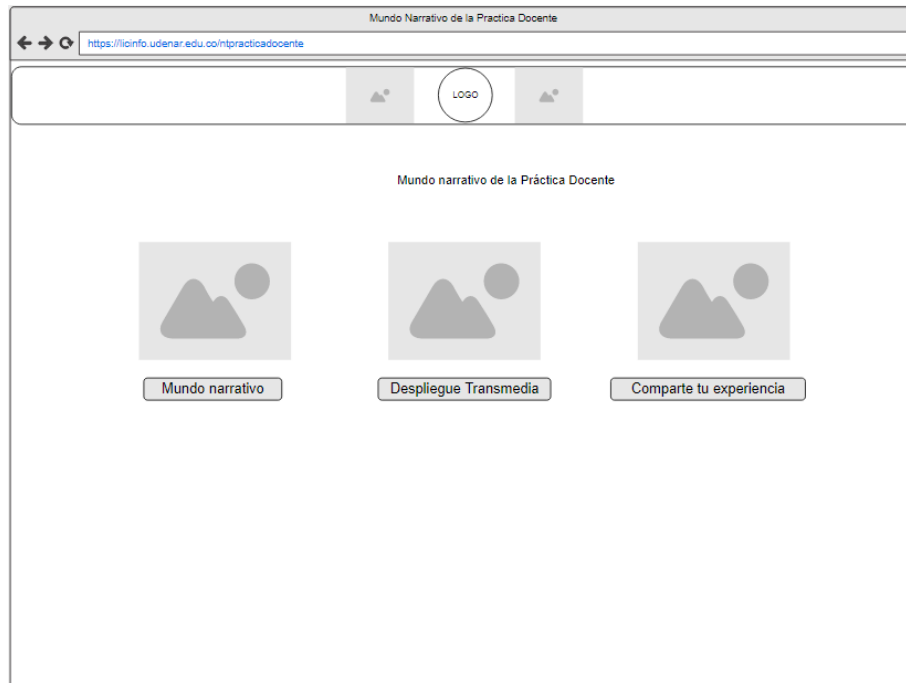


Figura 14. Página principal de la aplicación web. Fuente: Está investigación.

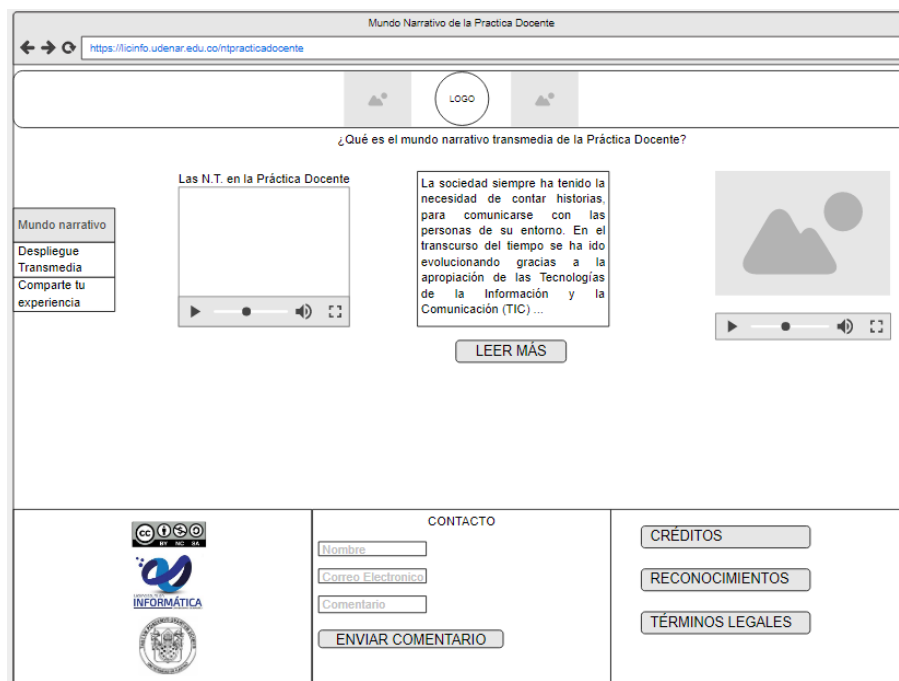


Figura 15. Interfaz Mundo Narrativo. Fuente: Está investigación.

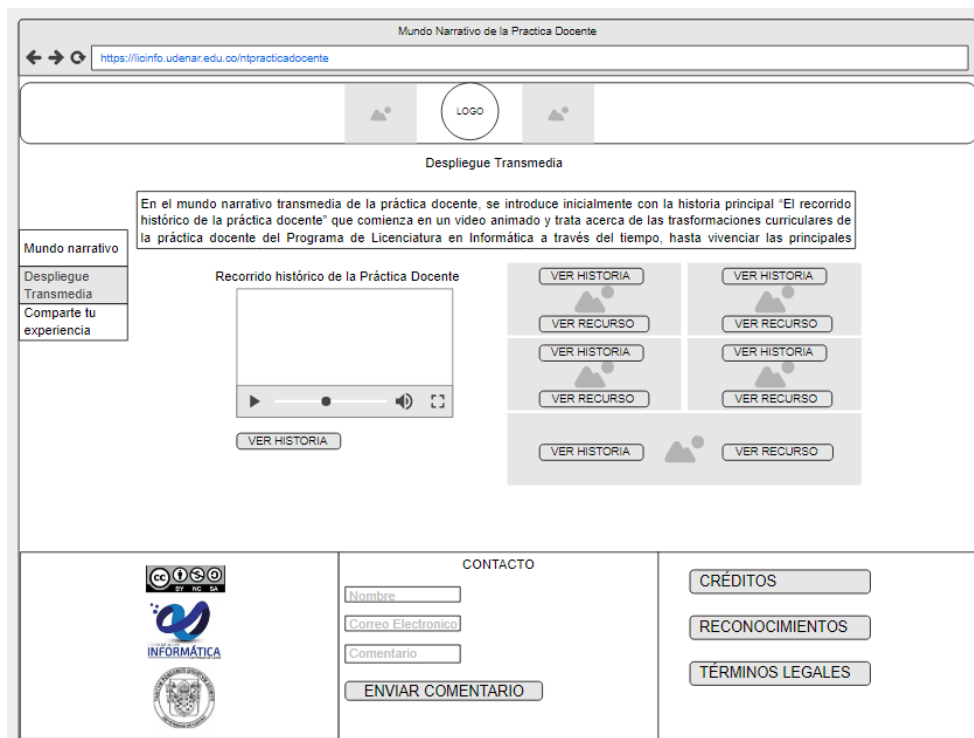


Figura 16. Interfaz despliegue transmedia. Fuente: Está investigación.

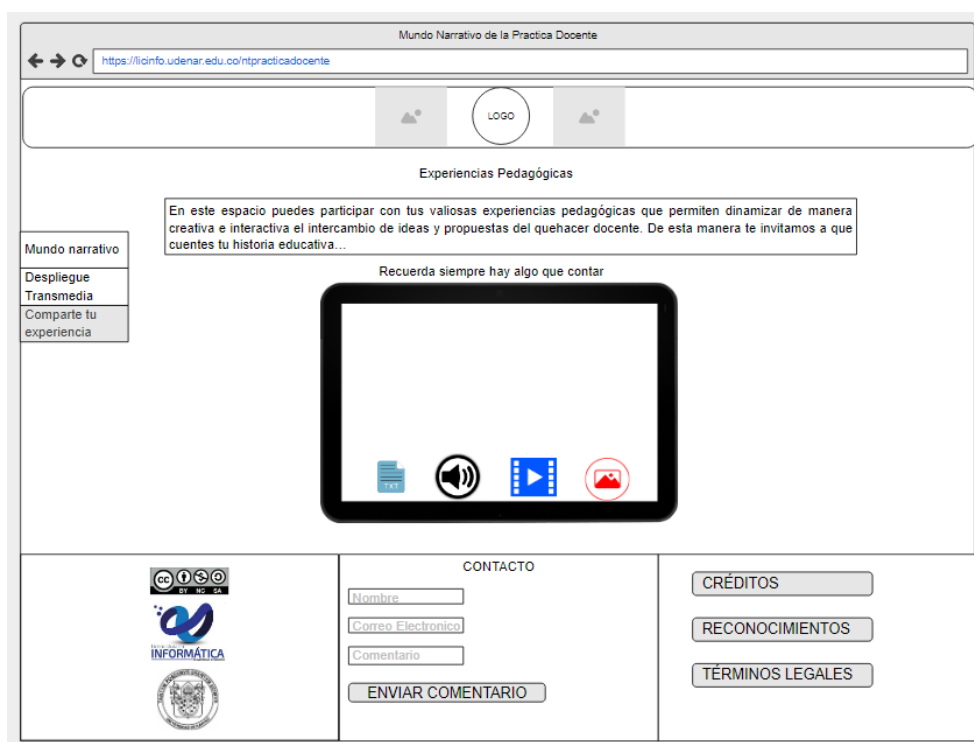


Figura 17. Interfaz Comparte tu Experiencia. Fuente: Está investigación.

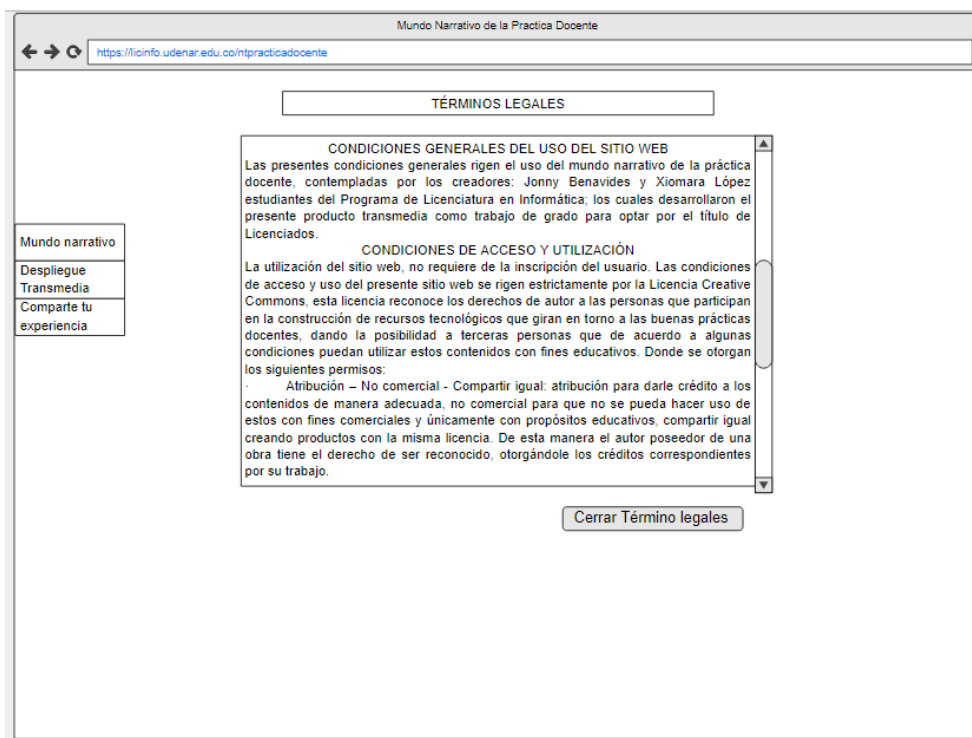


Figura 18. Interfaz términos Legales. Fuente: Está investigación.

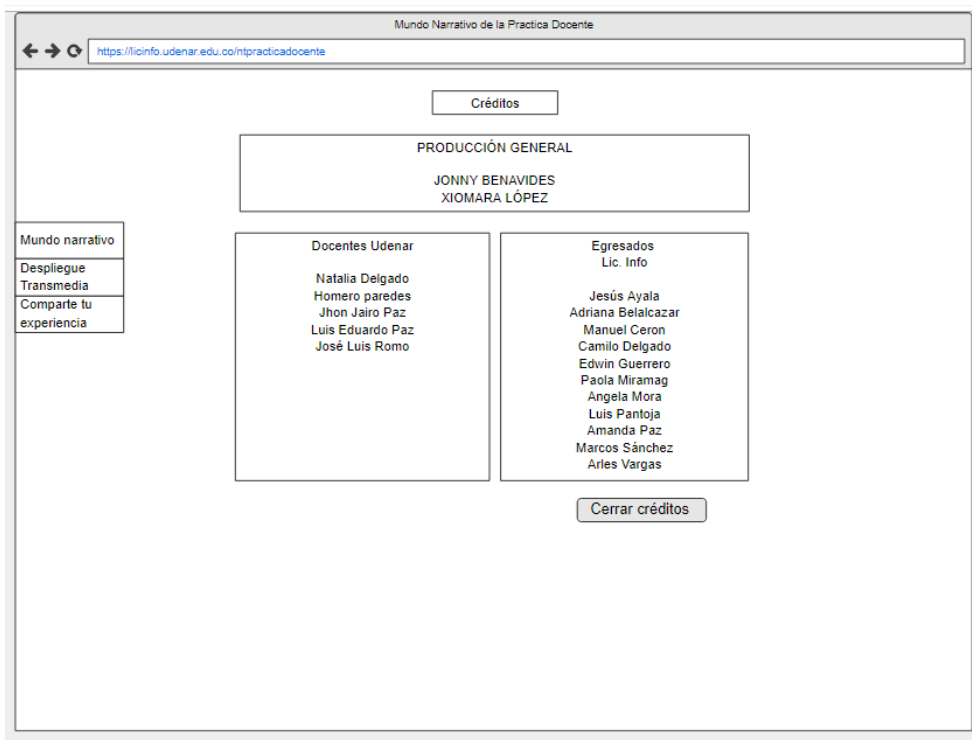


Figura 19. Interfaz Créditos. Fuente: Está investigación.

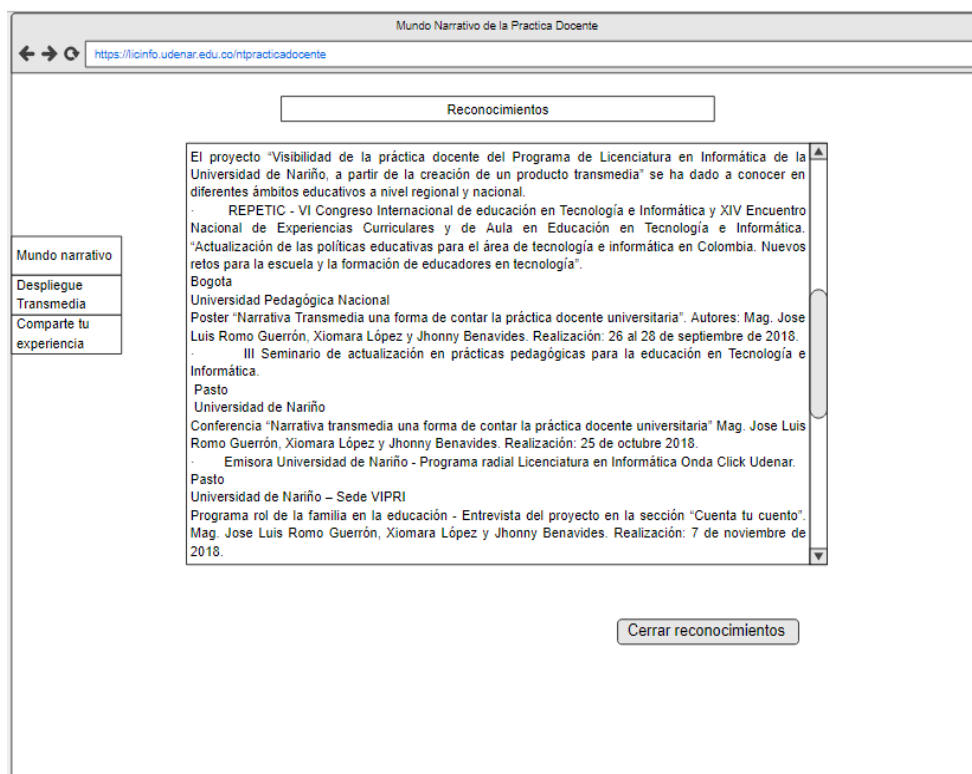


Figura 20. Interfaz Reconocimientos. Fuente: Está investigación.

Los textos que hacen parte de las interfaces principales son los siguientes:

Texto 1:

La sociedad siempre ha tenido la necesidad de contar historias, para comunicarse con las personas de su entorno. En el transcurso del tiempo se ha ido evolucionando gracias a la apropiación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), que posibilitan a las personas que se encuentren conectadas a través del uso de múltiples medios y plataformas de comunicación, difundir sus propias vivencias con la construcción de historias que sean de su interés.

Las tecnologías se pueden aprovechar de mejor manera con una innovadora estrategia de comunicación denominada Narrativas Transmedia (NT), la cual tiene gran impacto en la publicidad, el periodismo y por supuesto en la educación. Por tanto, este proyecto es un acercamiento a las NT, ya que se pretende narrar las vivencias de los docentes en formación del Programa de Licenciatura en Informática que obtienen en la Práctica Docente, brindando la posibilidad de que cualquier persona pueda asumir un rol activo en la construcción del relato,

convirtiéndose en consumidor de las diferentes historias de la Práctica Docente y también puede llegar a ser prosumidor, que produce contenidos educativos para la expansión transmedia.

El mundo narrativo de la Práctica Docente, propone una experiencia transmedia inmersiva, con la integración de diferentes recursos tecnológicos, al momento de mostrar historias de acuerdo a las vivencias pedagógicas, despertando diferentes experiencias emotivas cognitivas y físicas, lo cual se despliega en diferentes medios y plataformas de comunicación, donde cada medio según las potencialidades que ofrece permite mostrar diferentes extensiones narrativas.

Con esta experiencia esperamos incentivar inicialmente a los estudiantes del programa de Licenciatura en Informática y cualquier profesional de la educación interesado en contar sus vivencias pedagógicas adquiridas en el entorno escolar, lo cual conlleve a prácticas educativas reflexivas que enriquezcan la labor docente.

Que tan preparado estas para comenzar esta nueva experiencia. Recuerda todas las vivencias pedagógicas cuentan participa ahora.

Texto 2:

En el mundo narrativo transmedia de la Práctica Docente, se introduce inicialmente con la historia principal “El recorrido histórico de la Práctica Docente” que comienza en un video animado y trata acerca de las transformaciones curriculares de la Práctica Docente del Programa de Licenciatura en Informática a través del tiempo, hasta vivenciar las principales experiencias pedagógicas que identifican al docente en formación en el entorno escolar, a partir de ahí se desplegaron diferentes relatos educativos, que permiten visualizar de forma completa la expansión transmedia, por lo cual se desarrolló lo siguiente:

Texto 3:

En este espacio puedes participar con tus valiosas experiencias pedagógicas a través de contenidos multimedia que permiten dinamizar de manera creativa e interactiva el intercambio de ideas y

propuestas del quehacer docente. De esta manera te invitamos a que cuentes tu historia educativa... Recuerda siempre hay algo que contar.

Te recomendamos ser respetuoso con las historias compartidas con las demás personas.

Video: En este espacio podrás subir un video. Una vez enviado, se almacenará en la expansión transmedia. Te recomendamos no usar imágenes y lenguaje ofensivo. Tú vivencia cuenta en la transformación del quehacer pedagógico. Comparte el link de video (Youtube).

Imagen: En este espacio podrás subir una imagen. Una vez enviada se almacenará en la expansión transmedia. Te recomendamos no dejar imágenes ofensivas, publicitarias o irrespetuosas. Tú vivencia cuenta en la transformación del quehacer pedagógico. Expresa tu creatividad a través de una imagen (comic, infografía, línea de tiempo, etc.). Puedes subir la imagen en formato PNG o JPEG.

Audio: En este espacio podrás subir una grabación de voz. Una vez enviada se almacenará en la expansión transmedia. Te recomendamos no usar lenguaje ofensivo, ser respetuoso y regular tu voz. Tú vivencia cuenta en la transformación del quehacer pedagógico. ¡Hazte oír! Comparte el link de tu audio (ivoox).

Texto: En este espacio podrás subir un archivo texto. Una vez enviada se almacenará en la expansión transmedia. Te recomendamos ser respetuoso y no usar lenguaje ofensivo. Tú vivencia cuenta en la transformación del quehacer pedagógico. Plasma tu escrito.

Construcción de producto transmedia:

Se creó una aplicación web con la integración de los medios tecnológicos que hacen parte del relato de la Práctica Docente, estableciendo un canal de comunicación que permite la participación de las audiencias para la expansión de la Práctica Docente y para su buen uso se establecieron unos términos y condiciones que deben ser aceptados por el usuario final (Ver Apéndice D). Teniendo en cuenta que el objetivo es crear un producto transmedia con la


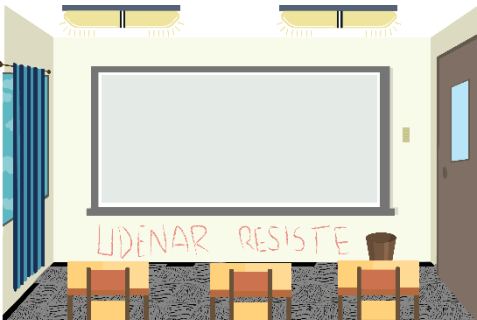
integración de diferentes recursos tecnológicos, que faciliten la visibilidad de la Práctica Docente del Programa de Licenciatura en Informática.

Los prototipos realizados anteriormente se tienen en cuenta para el diseño de los elementos y de las páginas de la aplicación web, también el análisis de los requerimientos necesarios para el diseño del mundo narrativo de la Práctica Docente. En seguida se detalla cada paso del diseño completo de la aplicación web:

Lugares mundo narrativo de la Práctica Docente:

Se realizó el diseño de cada uno de los lugares que conforman el mundo narrativo de la Práctica Docente. En la siguiente tabla se puede observar los diferentes gráficos:

Tabla 19. Cuadro de diseño del mundo narrativo de la Práctica Docente. Fuente: Está investigación.

Diseño de lugares mundo narrativo de la Práctica Docente	
Panorama de la Universidad	
Universidad De Nariño Salón de clases	

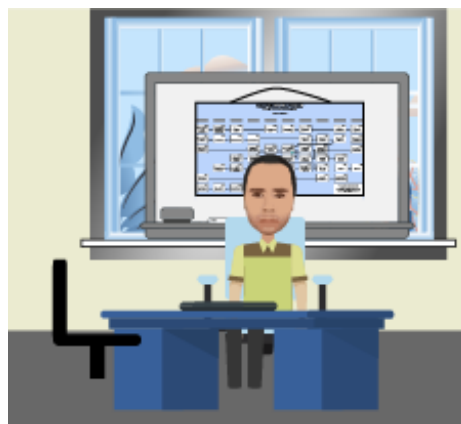
Oficina del
departamento de
matemáticas y
estadística



Oficina del centro de
estudios pedagógicos



Oficina de un docente



Auditorio FACIEN



Panorama de Liceo de
la Universidad de
Nariño



Panorama de la I.E.M.
Chambu

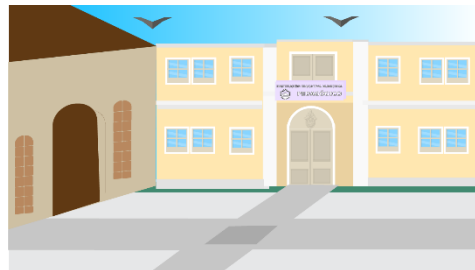


Panorama de la I.E.M.
Ciudad de Pasto



Instituciones
Educativas de la ciudad
de Pasto

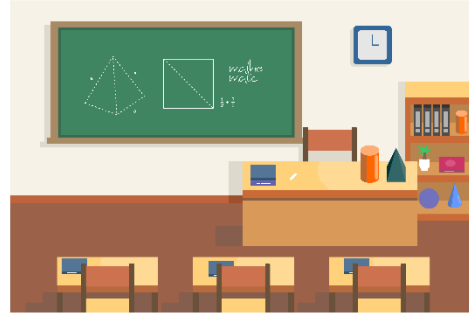
Panorama de la I.E.M.
Pedagógico



Panorama de la I.E.M.
Liceo Central de
Nariño



Salón de clases



Aula de informática



Parque ambiental
CHIMAYOY



Espacios propicios
para la convivencia
escolar.

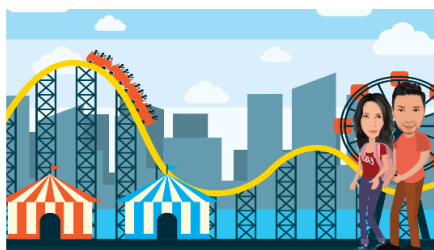
centro cultural
Pandiaco



Cuarto de estudio de
una casa



Parque de diversiones
(montaña rusa)



Nota: imágenes de los escenarios del mundo narrativo de la Práctica Docente

Personajes:

Se creó los personajes que hacen parte del mundo narrativo de la Práctica Docente, a cada uno se le asignó un nombre dado por los creadores y desarrolladores, a continuación, se presenta el diseño de los personajes definidos con su respectivo nombre.



Rufina Arias Zulueta



Luis Fernando Páez

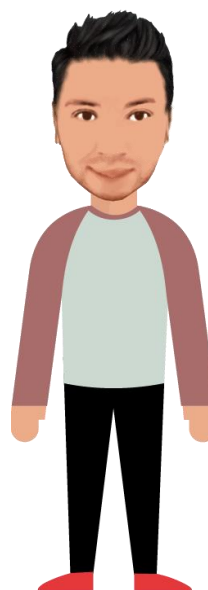


Jorge Luis Ramos

Figura 21. Diseño de personajes principales del Mundo Narrativo (docentes de la asignatura de Práctica Docente). Fuente: Esta investigación.



María Benavides



Camilo Ortiz

Figura 22. Diseño de personajes principales del mundo narrativo (docentes en formación).
Fuente: Esta investigación.



Horacio Paredes



Saúl Montero



Jaime Caicedo

Figura 23. Diseño de personajes secundarios del Mundo Narrativo (docentes del Programa de Licenciatura en Informática). Fuente: Esta investigación.



Figura 24. Diseño de personajes terciarios de la comunidad educativa. Fuente: Está investigación.

Logo:

Una vez realizado los escenarios y los personajes del mundo narrativo de la Práctica Docente, se procedió a realizar el logo, teniendo como referente lo siguiente:

Principalmente se representan los medios de comunicación tradicionales y digitales, los cuales son recursos transmedia propicios para la difusión de experiencias valiosas que adquieren los docentes en el quehacer pedagógico. Al hacer referencia a la cara superior del libro forma una tablet o un celular y en conjunto se forma un computador portátil que permiten la visualización y creación de contenidos digitales que son claves en la sociedad de la información y el conocimiento. Además, el diseño del logo esta realizado con un estilo de comic, resaltando el color amarillo que representa la atención seguridad, energía, claridad, alegría, felicidad; ocasionando una sensación satisfactoria a los usuarios.





Figura 25. Logo de las NT de la Práctica Docente. Fuente: Esta investigación.

Botones de navegación

Se procedió a crear los botones que hacen parte de la navegabilidad de la aplicación web del mundo narrativo de la Práctica Docente, los cuales se especifican en el siguiente cuadro:

Tabla 20. Tabla de botones de la aplicación web. Fuente: Esta investigación.

Botón	Descripción
	Botón que dirige a la página ¿Qué es el Mundo Narrativo de la Práctica Docente? Presentando la introducción del proyecto Transmedia.
	Botón que dirige al despliegue transmedia, mostrando las historias y los recursos que dan a conocer las vivencias de la Práctica Docente en el programa de Licenciatura de la Universidad de Nariño.



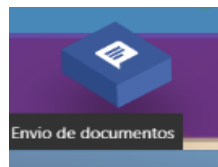
Botón que dirige a Experiencias Pedagógicas, donde se podrá visualizar las historias compartidas por las audiencias en diferentes medios.



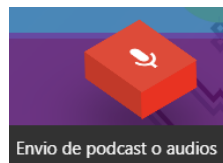
Botón para acceder a una historias de la Práctica Docente



Botón para acceder a un recurso de la Práctica Docente



Botón para compartir archivo en formato pdf de experiencias docentes.



Botón para compartir enlaces de audio de experiencias docentes.



Botón para compartir enlaces de video de las experiencias docentes.



Botón para compartir imágenes acerca de las experiencias docentes.

Páginas:

Después de diseñar el mundo narrativo de la Práctica Docente y los elementos que son importantes en el desarrollo de la aplicación web, se tomó cada uno de los prototipos, para organizar y estructurar todas las páginas de la aplicación. A continuación, se pueden observar cada uno de los diseños finales de las páginas que conforman el producto transmedia de la Práctica Docente.



Figura 26. Diseño final de la página principal del Mundo Narrativo de la Práctica. Fuente: Está investigación.



Figura 27. Diseño final página ¿Que es el Mundo Narrativo de la Práctica Docente?. Fuente: Está investigación.



Figura 28. Diseño final página Despliegue Transmedia. Fuente: Está investigación.



Figura 29. Diseño final página Comparte tu Experiencia. Fuente: Está investigación.



Figura 30. Diseño final página Créditos. Fuente: Está investigación.



Figura 31. Diseño final página Reconocimientos. Fuente: Está investigación.



Figura 32. Diseño final página Términos Legales. Fuente: Está investigación.

Fase 4: Ejecución

La aplicación web “Mundo Narrativo de la Práctica Docente” fue implementada en la página del Programa de Licenciatura en Informática. El link de acceso es: licinfo.udenar.edu.co/ntpracticadocente



Figura 33. Implementación de página Web. Fuente: Esta investigación.

CONCLUSIONES

Los contenidos que se plasmaron en los relatos educativos del mundo narrativo de la práctica docente, tuvieron como base los compromisos escolares que asume un docente en consonancia con las normas vigentes y los lineamientos curriculares del MEN, resaltando las vivencias educativas representativas que adquieren los docentes en formación del Programa de Licenciatura en Informática.

Los elementos narrativos y medios tecnológicos permitieron construir narraciones interactivas que se adaptan a las necesidades e intereses de los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática para generar una experiencia inmersiva.

Se definió un foro como canal de comunicación mediatizado, acorde con las preferencias de la audiencia de los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática proponiendo así una cultura participativa con el flujo de contenidos educativos basados en la participación de los usuarios que contribuyan a la expansión transmedia.

Realizar un producto transmedia requiere del análisis del público al cual va orientado con el ánimo de crear recursos comunicativos que más se ajusten a perfiles socioeconómicos, perfiles mediáticos y perfiles tecnológicos.

Cualquier recurso transmedia, para que tenga éxito, requiere de un cuidadoso plan de diseño y desarrollo, que no se logra con la simple inspección. Un profesional de la informática es, por excelencia, la persona que mediatiza la difusión de información tornándola accesible, confiable y sintética, a la vez que automatizada y presta para que cualquier persona la pueda comprender.

Crear un producto transmedia exige el conocimiento de diversos medios, herramientas y recursos de procesos de información, en tanto que la gestión que se hace de ella acude a diversas plataformas, software y hardware que aisladamente no permiten dilucidar su propio potencial en el mundo transmediático.

Este proyecto cobra gran importancia en la medida que permite obtener una mejor visibilidad en el componente pedagógico del Programa de Licenciatura en informática, siendo un factor esencial en la acreditación de alta calidad.

RECOMENDACIONES

El programa se puede visibilizar en un contexto regional y nacional a través de la incorporación de las Narrativas Transmedia, permitiendo difundir buenas prácticas académicas que giren en torno a la pedagogía y la informática.

Este proyecto es una base para emprender nuevos proyectos transmedia que vinculen el uso de las TIC y aprovechen las potencialidades de los diferentes medios y plataformas de comunicación.

Es muy importante que el coordinador encargado de la asignatura de Práctica Docente incentive la participación de los estudiantes, para que compartan sus experiencias y reflexiones que obtienen en su quehacer pedagógico, logrando contribuir a la expansión transmedia.

El proyecto transmedia adquiere sostenibilidad por parte del Programa, dado que, con la encuesta realizada a los estudiantes de Licenciatura en Informática, se evidencio que muestran interés por compartir experiencias y reflexiones del quehacer docente. De esta manera se abren puertas para que estudiantes comprometidos puedan colaborar con el sitio web.

Las preferencias de la audiencia en cuanto a los perfiles socioeconómicos, perfiles mediáticos y perfiles tecnológicos; orientan a la creación de futuros productos transmedia que se adapten a las necesidades e intereses del público objetivo.

Se considera necesario que en la aplicación web el mundo narrativo de la Práctica Docente se integren proyectos de trabajo de grado relacionados con este ámbito, siendo un factor clave para innovar el producto en el transcurso del tiempo.

Se invita a los programas de educación de la Universidad de Nariño y de otras universidades, para contar la Práctica Docente con esta innovadora estrategia de comunicación, que permite poseer varias oportunidades de apropiación del conocimiento pedagógico y engrandecer la labor docente.

El Programa de Licenciatura en Informática pueda encargarse de administrar la aplicación web Mundo narrativo de la Práctica Docente, verificando que los contenidos educativos publicados por los usuarios cumplan con las condiciones requeridas.

REFERENCIAS

- Acosta, A., & Barthes, R. (2010). Textos narrativos. *Enciclopedia de conocimientos fundamentales*, 153. Obtenido de <http://www.objetos.unam.mx/literatura/borrador/pdf/narracion.pdf>
- Albarello, F. (2013). Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. *Austral comunicación*, 2, 247.
- Amador, J. (2018). Educación interactiva a través de narrativas transmedia: posibilidades en la escuela. *Magis, Revista Internacional De Investigación En Educación*, 10(21), 79. Obtenido de <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m10-21.eint>
- Barthes, R. (1997). *Introducción al análisis estructural de los relatos*. Buenos Aires: Tie,po contemporaneo. Obtenido de http://www.ddooss.org/libros/Roland_Barthes.pdf
- Belloch, C. (05 de Junio de 2012). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje*. Obtenido de <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.pdf>
- Botia, H. (2013). 4 Ríos: Una iniciativa transmedial de memoria. *Memoria academica*, 3(6), 12. Obtenido de http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.6106/pr.6106.pdf
- Brizuela, E. (27 de septiembre de 2015). *Como hacer una infografía en 5 pasos*. Obtenido de http://fcaenlinea1.unam.mx/anexos/1526/1526_u8_loqueaprendi
- Busiek, K. (12 de Junio de 2015). *Cómo Escribir un Guión de cómic. Consejos de Kurt Busiek*. Obtenido de <http://www.neoverso.com/2015/06/como-escribir-guiones-comic-kurt-busiek.html>
- Cázares, L., & Cuevas, J. (2007). *Planeación y evaluación basadas en competencias: fundamentos y prácticas para el desarrollo de competencias docentes, desde preescolar hasta el posgrado*. México: Trillas. Obtenido de <http://biblio.upmx.mx/library/index.php?title=281075&query=@title=Special:GSMSearchPage@process=@subheadings=PLAN%20DE%20CLASE%20UNESCOT%20@mode=&recnum=8>

- Comite Curricular. (5 de Junio de 2015). *Acuerdo 044 A de junio 05 de*. Obtenido de <http://www.udenar.edu.co/recursos/wp-content/uploads/2019/10/ACUERDO-266-2015-REGLAMENTACION-PRACTICA-DOCENTE.pdf>
- Congreso de la Republica. (8 de noviembre de 2006). *Ley 1098 de 2006*. Obtenido de https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm
- Correa, J. (2010). *El comic*. Bogotá: CERLAC. Obtenido de https://cerlalc.org/wp-content/uploads/publicaciones/olb/PUBLICACIONES_OLB_El-comic-invitado-a-la-biblioteca-publica_v1_01012010.pdf
- Creative Commons Corporation. (7 de Noviembre de 2017). *Sobre las licencias*. Obtenido de <https://creativecommons.org/about/contact/>
- EcuRed. (21 de Febrero de 12). *Canal de comunicación*. Obtenido de https://www.ecured.cu/Canal_de_comunicaci%C3%B3n
- Field, S. (12 de Mayo de 2010). El Manual del Guionista. 41-42. Obtenido de <https://manualesdecine.files.wordpress.com/2010/03/syd-field-el-manual-del-guionista.pdf>
- Galan, E. (2007). Fundamentos básicos en la construcción del personaje. *Bistream*, 6, 11.
- Gallego, A. (15 de Julio de 2011). Diseño de narrativas transmediáticas. *Tesis de maestria*, 48-49. Manizales, Colombia. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/224860276_Disen%C3%B3_de_narrativas_transmedi%C3%A1ticas_gu%C3%ADa_de_referencia_para_las_industrias_creativas_de_pa%C3%ADses_emergentes_en_el_contexto_de_la_cibercultura
- Garcia, M. (2011). El vídeo como herramienta de investigación. Una propuesta metodológica para la. *Dialnet*, 3-4, 10, 12.
- Gonzales, F., Guruceaga, A., & Pozueta, E. (2010). Una aproximación al conocimiento de una profesora universitaria, agente de buenas prácticas docentes, utilizando mapas conceptuales. *Revista del currículo y formación del profesorado. Profesorado*, 14(3), 14,

118. Obtenido de
[https://www.researchgate.net/publication/50285780_UNA_APROXIMACION_AL_CO
NOCIMIENTO_DE_UNA_PROFESORA_UNIVERSITARIA_AGENTE_DE_BUENA
S_PRACTICAS_DOCENTES_UTILIZANDO_MAPAS_CONCEPTUALES](https://www.researchgate.net/publication/50285780_UNA_APROXIMACION_AL_CO_NOCIMIENTO_DE_UNA_PROFESORA_UNIVERSITARIA_AGENTE_DE_BUENA_S_PRACTICAS_DOCENTES_UTILIZANDO_MAPAS_CONCEPTUALES)
- Grandio, M. (2016). El transmedia en la enseñanza universitaria. Análisis de las asignaturas de educación mediática en España (2012-2013). *Palabra Clave*, 19(1), 85-86. doi:10.5294
- Guerrero, C. (15 de Abril de 2009). *El relato de marca: La deconstrucción narrativa de tres marcas de bebidas*. Obtenido de
http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/46-guerrero.pdf
- Islas, J. (2008). El prosumidor. El actor comunicativo de la sociedad de la ubicuidad. *Palabra Clave*, 29-30, 35. Obtenido de
<https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/1413>
- Itunes U – UV. (13 de Marzo de 2012). *Guion para video*. Obtenido de
<https://www.uv.mx/itunesu/files/2012/08/guionVideo.pdf>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture*. Buenos Aires Mexico: Paidós. Obtenido de
<https://stbngtrrz.files.wordpress.com/2012/10/jenkins-henry-convergence-culture.pdf>
- Ministerio de Comunicaciones de Colombia. (2008). Plan Nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Obtenido de
<http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/ColombiaPlanNacionalTIC.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (14 de Febrero de 2008). Evaluación anual de desempeño laboral docentes y directivos docentes. Guía metodológica. Obtenido de
http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-157083_recurso_6.unknown
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). Resolución No 11724 de 09 de junio de 2017.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (16 de Mayo de 2015). La práctica pedagógica como escenario de aprendizaje. 5. Obtenido de
https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-357388_recurso_1.pdf

- Muñoz, P., & Herrera, J. (15 de Abril de 2016). *Murphy, narrativas transmedia que transforman el mercadeo en la industria audiovisual*. Obtenido de <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/30650/Paola%20Andrea%20Mu%C3%B1oz%20%28Tesis%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Murillo, D., Guillen, K., & Mosquera, M. (19 de Septiembre de 2012). La Infografía. Combinación de datos con el diseño para permitir el aprendizaje visual. Obtenido de <https://revistas.utp.ac.pa/index.php/el-tecnologico/article/view/374/html>
- Nuez, C. (2010). El podcast: un recurso didáctico para el aula de música. *El guineguada*, 97-99, 102-103. Obtenido de https://acceda.ulpgc.es/bitstream/10553/7479/1/0235347_00019_0006.pdf
- Pabón, C. (12 de Abril de 2013). *Reflexiones sobre el quehacer pedagógico*. Obtenido de Universidad pedagógica nacional: http://www.pedagogica.edu.co/storage/ps/articulos/pedysab12_08arti.pdf
- PEP. (15 de Marzo de 2010). Programa de Licenciatura en Informática. 76. Pasto- Nariño, Colombia. Obtenido de <http://facedu.udenar.edu.co/wp-content/uploads/2010/04/PEP.-Licenciatura-En-Informatica.pdf>
- Rodriguez, M., Paino, A., & Jimenez, L. (2016). El soporte multiplataforma como clave de éxito de la Narración Transmedia. Monográfico, 304-305, 308. Obtenido de <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/102504/1/663911.pdf>
- Scolari, C. A. (2013). *Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona, España: Grupo planeta.
- Sepulveda, E. &. (2016). *Transmedia Literacy*. Medellín: Luis Amigo. Obtenido de http://www.funlam.edu.co/uploads/fondoeditorial/218_Transmedia_literacy_e_intertextualidad.pdf
- Solis, L., Magaña, M., & Muñoz, H. (2016). *Manual básico de video para la comunicación y el periodismo de ciencia*. México: Universidad Nacional Autónoma de México. Obtenido de https://www.iiies.unam.mx/wp-content/uploads/2016/08/Manual-basico-de-video-cientifico_Ago.pdf

Sotomayor, C. (24 de Marzo de 2012). El relato histórico. *Buenos Aires, Argentina.*, 4. Obtenido de http://parquela.org/uploads/media_items/carlos-sotomayor-el-relato-historico.original.pdf

Universidad de Nariño. (15 de Junio de 2019). *Facultades*. Obtenido de <http://www.udenar.edu.co/facultades/>

ANEXOS

ANEXO A. Entrevista para estudiantes del Programa y Licenciados en Informática de la Universidad de Nariño.

1. ¿Qué situaciones recuerda de la Práctica Docente?
2. ¿Había una citación previa para realizar la Práctica Docente?
3. ¿En qué institución realizaste la Práctica Docente y con qué grados?
4. ¿En qué semestre iniciaba la Práctica Docente?
5. ¿Qué intensidad horaria semanal exigían cumplir al practicante en la institución educativa?
6. ¿Quién era el asesor de la práctica y como desarrollaba la asignatura?
7. ¿Se realizaba inducción de la Práctica Docente en la universidad?
8. ¿Participo de la planeación institucional?
9. ¿Qué planeación le entregaron para realizar tu Práctica Docente?
10. ¿Había un docente que oriente la práctica en la institución educativa?
11. ¿Qué experiencia vivió el primer día de clases y que sentimientos surgieron?
12. ¿Recuerda alguna experiencia significativa que vivió con los estudiantes?
13. ¿Cuál fue el momento más alegre o triste de la Práctica Docente?
14. ¿Por qué considera importante el conocimiento pedagógico para el desarrollo de la Práctica Docente?
15. ¿Creo o innovo las prácticas tradicionales?
16. ¿Qué recursos tecnológicos utilizo para desarrollar las clases?
17. ¿Se involucrabas en actividades que proponía la institución educativa? (izadas de bandera, eventos culturales)
18. ¿Qué criterios de evaluación se tenían en cuenta en la Práctica Docente?
19. ¿De los siguientes aspectos con cuales cumplía en la Práctica Docente?
 - Realización de Plan de clase
 - Portafolio
 - Socialización de temáticas
 - Proyecto extracurricular
 - Evaluación por parte del asesor de la IE
 - Escritos de reflexión o vivencias de la Práctica Docente
 - Auditorias por parte del asesor de la practica
20. ¿Cuál fue la expectativa y la realidad de la Práctica Docente?

ANEXO B. Encuesta dirigida a estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática de la Universidad de Nariño.

Encuesta Narrativas transmedia

Dirigido a: Estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática de la Universidad de Nariño.

OBJETIVO: Focalizar la audiencia para identificar cuáles son las preferencias de los consumidores y Prosumidores que aportaran a la expansión transmedia de la Práctica Docente.

Información general

- 1. Código**
- 2. Semestre**

Perfil socioeconómico

1. Género
 - ☐ Masculino
 - ☐ Femenino
 - ☐ Otro
2. ¿Qué edad tienes?
 - ☐ Menor de 18 años
 - ☐ 18-29
 - ☐ 30-39
 - ☐ 40-49
 - ☐ 50-59

☐ Más de 60 años

3. ¿Qué estrato socio económico tienes?

☐ 1 (bajo bajo)

☐ 2 (bajo)

☐ 3 (medio bajo)

☐ 4 (medio alto)

☐ 5 (alto)

☐ 6 (alto alto)

4. ¿Lugar de su residencia?

☐ Rural

☐ Urbano

5. ¿Cuál es el área de tu interés?

☐ Infraestructura informática

☐ Sistemas de información

☐ Programación de computadores

☐ Tecnología

☐ Diseño de software educativo

☐ Educación en informática

Perfil mediático

6. ¿Cuáles medios y plataformas digitales te gustaría para conocer los relatos del quehacer pedagógico de la Práctica Docente? (Puedes seleccionar más de una opción)

- ☐ Podcast
- ☐ Comic
- ☐ Animación
- ☐ Video
- ☐ Infografía
- ☐ Línea de tiempo
- ☐ Presentación digital
- ☐ Poster digital
- ☐ Redes sociales
- ☐ Páginas web

7. ¿Cuál de las siguientes herramientas de comunicación virtual utilizarías para incentivar el trabajo colaborativo, promover intercambio de ideas y propuestas del quehacer docente?

- ☐ Foros
- ☐ Chats
- ☐ Correo electrónico

8. ¿Te gustaría compartir las experiencias y reflexiones del quehacer docente en un espacio destinado para el intercambio de vivencias académicas?

- ☐ Si
- ☐ No

Perfil tecnológico

9. ¿Cuánto tiempo te conectas diariamente a internet?

- ☐ De 0 a 4 horas

- ☐ De 5 a 8 horas
- ☐ De 9 a 12 horas
- ☐ Más de 12 horas
- ☐ Casi nunca

10. ¿cuáles de los siguientes dispositivos tecnológicos utilizas con mayor frecuencia?
(Puedes seleccionar más de una opción)

- ☐ PC de escritorio
- ☐ PC portátil
- ☐ Tablet
- ☐ Smartphone
- ☐ Smart tv

11. ¿Haces parte de alguno de los grupos de Facebook conformados para difundir contenidos del Programa de Licenciatura en Informática?

- ☐ Si
- ☐ No

ANEXO C. Autorizaciones firmadas para la publicación de videos de proyectos
extracurriculares.

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE VIDEOS PROTEGIDOS POR EL
DERECHO DE AUTOR

Por medio del presente documento, Yo, JESICA DAYANA GUERRERO ROSERO, identificado con C.C. N 1085310791, obrando en mi propio nombre y representación legal, certifico que dentro de los términos legales he autorizado la utilización del video “los desconectados informáticos”, protegida por el derecho de autor y de la cual soy su titular, para publicarla y difundirla a través de diferente medios, en el trabajo de grado titulado **VISIBILIDAD DE LA PRÁCTICA DOCENTE DEL PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO, A PARTIR DE LA CREACIÓN DE UN PRODUCTO TRANSMEDIA.** Donde se mostrarán las experiencias docentes de los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática de la Universidad de Nariño.

Los autores del trabajo de grado JONNY JORGE ENRIQUE BENAVIDES BENAVIDES y XIOMARA ELIZABETH LÓPEZ GAVIRIA, nos declaramos responsables de respetar los derechos morales de autor y entregar contenidos lícitos que no vulneran derechos de terceras personas tales como la intimidad y el buen nombre, entre otros. En consecuencia, asumimos personalmente las sanciones legales que generen la vulneración a lo anterior.

De conformidad:


JESICA DAYANA GUERRERO ROSERO
C.C. 1085310791


JONNY JORGE ENRIQUE BENAVIDES B.
C.C. 98395257

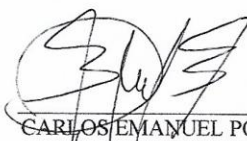

XIOMARA ELIZABETH LÓPEZ G.
C.C. 1085297631

**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE VIDEOS PROTEGIDOS POR EL
DERECHO DE AUTOR**

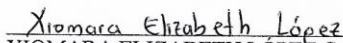
Por medio del presente documento, Yo, CARLOS EMANUEL POTOSÍ LÓPEZ, identificado con C.C. N 1085320174, obrando en mi propio nombre y representación legal, certifico que dentro de los términos legales he autorizado la utilización del video "Jugando con la programación en bloques", protegida por el derecho de autor y de la cual soy su titular, para publicarla y difundirla a través de diferente medios, en el trabajo de grado titulado **VISIBILIDAD DE LA PRÁCTICA DOCENTE DEL PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO, A PARTIR DE LA CREACIÓN DE UN PRODUCTO TRANSMEDIA**. Donde se mostrarán las experiencias docentes de los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática de la Universidad de Nariño.

Los autores del trabajo de grado JONNY JORGE ENRIQUE BENAVIDES BENAVIDES y XIOMARA ELIZABETH LÓPEZ GAVIRIA, nos declaramos responsables de respetar los derechos morales de autor y entregar contenidos lícitos que no vulneren derechos de terceras personas tales como la intimidad y el buen nombre, entre otros. En consecuencia, asumimos personalmente las sanciones legales que generen la vulneración a lo anterior.

De conformidad;


CARLOS EMANUEL POTOSÍ LÓPEZ
C.C. 1085320174
1085 320174


JONNY JORGE ENRIQUE BENAVIDES B.
C.C. 98395257


XIOMARA ELIZABETH LÓPEZ G.
C.C. 1085297631

**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE VIDEOS PROTEGIDOS POR EL
DERECHO DE AUTOR**

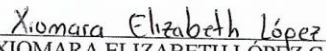
Por medio del presente documento, Yo, SONIA ANGÉLICA PAZ ANDRADE, identificado con C.C. N 1085325665, obrando en mi propio nombre y representación legal, certifico que dentro de los términos legales he autorizado la utilización del video "volar juntos", protegida por el derecho de autor y de la cual soy su titular, para publicarla y difundirla a través de diferente medios, en el trabajo de grado titulado **VISIBILIDAD DE LA PRÁCTICA DOCENTE DEL PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO, A PARTIR DE LA CREACIÓN DE UN PRODUCTO TRANSMEDIA**. Donde se mostrarán las experiencias docentes de los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática de la Universidad de Nariño.

Los autores del trabajo de grado JONNY JORGE ENRIQUE BENAVIDES BENAVIDES y XIOMARA ELIZABETH LÓPEZ GAVIRIA, nos declaramos responsables de respetar los derechos morales de autor y entregar contenidos lícitos que no vulneran derechos de terceras personas tales como la intimidad y el buen nombre, entre otros. En consecuencia, asumimos personalmente las sanciones legales que generen la vulneración a lo anterior.

De conformidad


SONIA ANGÉLICA PAZ ANDRADE
C.C.1085325665


JONNY JORGE ENRIQUE BENAVIDES B.
C.C. 98395257

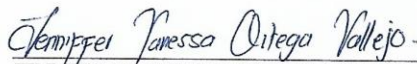

XIOMARA ELIZABETH LÓPEZ G.
C.C. 1085297631

**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE VIDEOS PROTEGIDOS POR EL
DERECHO DE AUTOR**

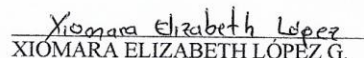
Por medio del presente documento, Yo, JENNIFFER VANESSA ORTEGA VALLEJO, identificado con C.C. N 1085300953, obrando en mi propio nombre y representación legal, certifico que dentro de los términos legales he autorizado la utilización del video “los desconectados informáticos”, protegida por el derecho de autor y de la cual soy su titular, para publicarla y difundirla a través de diferente medios, en el trabajo de grado titulado **VISIBILIDAD DE LA PRÁCTICA DOCENTE DEL PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO, A PARTIR DE LA CREACIÓN DE UN PRODUCTO TRANSMEDIA.** Donde se mostrarán las experiencias docentes de los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática de la Universidad de Nariño.

Los autores del trabajo de grado JONNY JORGE ENRIQUE BENAVIDES BENAVIDES y XIOMARA ELIZABETH LÓPEZ GAVIRIA, nos declaramos responsables de respetar los derechos morales de autor y entregar contenidos lícitos que no vulneren derechos de terceras personas tales como la intimidad y el buen nombre, entre otros. En consecuencia, asumimos personalmente las sanciones legales que generen la vulneración a lo anterior.

De conformidad;


JENNIFFER VANESSA ORTEGA VALLEJO
C.C. 1085300953


JONNY JORGE ENRIQUE BENAVIDES B.
C.C. 98395257



XIOMARA ELIZABETH LÓPEZ G.
C.C. 1085297631

**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE VIDEOS PROTEGIDOS POR EL
DERECHO DE AUTOR**

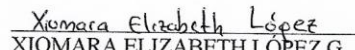
Por medio del presente documento, Yo, JUAN SEBASTIÁN JIMÉNEZ OBANDO, identificado con C.C. N 1085319943, obrando en mi propio nombre y representación legal, certifico que dentro de los términos legales he autorizado la utilización del video “Beneficios del reciclaje”, protegida por el derecho de autor y de la cual soy su titular, para publicarla y difundirla a través de diferente medios, en el trabajo de grado titulado **VISIBILIDAD DE LA PRÁCTICA DOCENTE DEL PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO, A PARTIR DE LA CREACIÓN DE UN PRODUCTO TRANSMEDIA.** Donde se mostrarán las experiencias docentes de los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática de la Universidad de Nariño.

Los autores del trabajo de grado JONNY JORGE ENRIQUE BENAVIDES BENAVIDES y XIOMARA ELIZABETH LÓPEZ GAVIRIA, nos declaramos responsables de respetar los derechos morales de autor y entregar contenidos lícitos que no vulneren derechos de terceras personas tales como la intimidad y el buen nombre, entre otros. En consecuencia, asumimos personalmente las sanciones legales que generen la vulneración a lo anterior.

De conformidad;


JUAN SEBASTIÁN JIMÉNEZ OBANDO
C.C. 1085319943


JONNY JORGE ENRIQUE BENAVIDES B.
C.C. 98395257


XIOMARA ELIZABETH LÓPEZ G.
C.C. 1085297631

ANEXO D. Términos y condiciones para el uso del sitio web “Mundo Narrativo de la Práctica Docente”

CONDICIONES GENERALES DEL USO DEL SITIO WEB

Las presentes condiciones generales rigen el uso del mundo narrativo de la Práctica Docente, contempladas por los creadores: Jonny Benavides y Xiomara López estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática; los cuales desarrollaron el presente producto transmedia como trabajo de grado para optar por el título de Licenciados.

CONDICIONES DE ACCESO Y UTILIZACIÓN

La utilización del sitio web, no requiere de la inscripción del usuario. Las condiciones de acceso y uso del presente sitio web se rigen estrictamente por la Licencia Creative Commons, esta licencia reconoce los derechos de autor a las personas que participan en la construcción de recursos tecnológicos que giran en torno a las buenas prácticas docentes, dando la posibilidad a terceras personas que de acuerdo a algunas condiciones puedan utilizar estos contenidos con fines educativos. Donde se otorgan los siguientes permisos:

Atribución – No comercial - Compartir igual: atribución para darle crédito a los contenidos de manera adecuada, no comercial para que no se pueda hacer uso de estos con fines comerciales y únicamente con propósitos educativos, compartir igual creando productos con la misma licencia. De esta manera el autor poseedor de una obra tiene el derecho de ser reconocido, otorgándole los créditos correspondientes por su trabajo.

Quedan prohibidos todos los actos que vulneren la licencia, derechos o intereses de terceros: derecho a la intimidad de niños y adolescentes que hagan parte de los relatos educativos (Ley 1098 de 2006, artículo 33) y derechos de autor de las personas que comparten sus experiencias (Ley 23 de 1982, artículo 2). Expresamente los creadores prohíben los siguientes:

Realizar acciones que puedan producir en el sitio web cualquier tipo de daño a los sistemas de los creadores o a terceros.

Realizar sin la debida autorización publicidad o información comercial directamente o de forma encubierta, el envío de correos masivos o envío de grandes mensajes con el fin de bloquear servidores de la red. El administrador del sitio web podrá interrumpir en cualquier momento el acceso si detecta un uso contrario a la Licencia y la buena fe del usuario.

ACEPTACIÓN DE TÉRMINOS

El usuario cuando accede al sitio web lo hace bajo su total responsabilidad y que, por tanto, acepta plenamente la utilización correcta del mismo en conformidad con las leyes, la buena fe, el orden público y las presentes condiciones generales de uso; asumiendo frente al sitio web y a terceros, de los daños y perjuicios que pudieran causarse como consecuencia del incumplimiento de dicha obligación.

El Mundo narrativo de la Práctica Docente se reserva el derecho de actualizar y modificar en cualquier momento las presentes condiciones generales de uso, así como cualquier otra instrucción o aviso que resulte de la aplicación. Dichas modificaciones serán publicadas en la página web y el usuario asumirá la responsabilidad de revisar las condiciones generales de uso que sean aplicables cada vez que ingrese a la página.

CONTENIDOS DEL SITIO WEB

El sitio web tiene la finalidad de compartir relatos históricos del quehacer pedagógico de la Práctica Docente a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, donde las personas que estén interesadas en este medio puedan participar, crear y convertirse en generadoras de nuevos contenidos, teniendo la posibilidad de asumir un rol activo en el proceso de expansión transmedia. En ningún caso esta información deberá considerarse como exhaustiva o que de cualquier forma satisfaga todas las necesidades del usuario. Los contenidos incorporados en este sitio web han sido elaborados e incluidos por:

Los creadores a partir de los objetivos propuestos en los planes de asignatura de Práctica Docente 1 y 2, sumado las vivencias representativas de los docentes en formación de diferentes generaciones.

Los usuarios a través de compartir experiencias pedagógicas con contenidos multimedia directamente o con un link, donde ellos se convierten en los únicos responsables de los mismos y no representan necesariamente la posición o el pensamiento de la Institución Universitaria, Facultad, Departamento o Programa universitario. El usuario que introduzca cualquier contenido en el sitio web manifiesta la absoluta legalidad y autoría de los mismos y expresamente asume todo tipo de responsabilidad que se pueda derivar de estos contenidos. El usuario también se hace responsable de las opiniones introducidas en la sección de comentarios puestos a su disposición.

Los creadores no aseguran ni se responsabilizan del correcto funcionamiento de los enlaces a sitios web de terceros que figuren en el mundo narrativo de la Práctica Docente, tampoco no garantizan la veracidad, exactitud o actualidad de los contenidos y servicios ofrecidos por terceros y queda expresamente exento de todo tipo de responsabilidad por los daños y perjuicios que puedan derivarse de la falta de exactitud de estos.

Los contenidos enviados serán verificados por el administrador del sitio web para determinar que se comparta una experiencia educativa sin contenidos ofensivos o pornográficos. De esta manera se reserva el derecho de determinar la pertinencia del material enviado y su inclusión en el proyecto Mundo narrativo de la Práctica Docente. Una vez aprobado el contenido se almacenará en la expansión transmedia. Recuerda ser respetuoso y no usar lenguaje ofensivo en las publicaciones.

DERECHOS DE AUTOR

El sitio web con los contenidos propios, la programación y el diseño se encuentran plenamente protegidos por los derechos de autor y pueden utilizarse con fines educativos. Los materiales tanto audiovisuales como gráficos y/o escritos enviados por los usuarios a través de los medios que se ponen a su disposición en el sitio web son propiedad del usuario que afirma al enviarlos su legítima autoría y cede los derechos de reproducción y distribución a los creadores.

JURISDICCIÓN Y LEY APLICABLE.

Estas condiciones de uso del sitio web se rigen por las leyes de la República de Colombia.